

**IBM PC AMIGA
ATARI C64**

95/2

Amiga

Flink

X-it

Skeleton Krew



Big Sea



IBM PC

Earthsiege

Menzoberranzan

Noctropolis



Aces of the Deep

248 Ft

GURU

A szórakoztató informatikai magazin



A GURU legyen veletek!

Intro

Hallhó mindenkinek!

Közeledik a tavasz, mint azt érezhetjük az időjárásón is. Ebben a hónapban semmi különösről nem tudunk beszámolni, ha csak arról nem, hogy mint azt észrevehettétek, egy kicsit változott a nyomdai technika amivel az újságot készítjük. További változások is várhatók, de sajnos a GURU-t nem lehet olyan könnyen áttervezni, mint ahogy az a PC GURU-val történt nemrégiben. Természetesen nem feledkeztünk meg a GURU-s olvasókról sem, megpróbálunk itt is javítani valamit a minőségen.

Sokan kifogásolták, hogyha már nem jelenik meg elég új program Amigóra, akkor foglalkozunk olyan régi programokkal, amelyek valamilyen oknál fogva elkerülték a figyelmünket. Ebben a számban két ilyen játékot is találhattok, reméljük most nem az lesz a probléma, hogy milyen ócska régi vackokról írunk az újságban.

A tavasz kezdetét több party is időpontjának választotta, így mindenkinek a figyelmét felhívom a márciusi és áprilisi találkozókra, melyek valószínűleg mind az Amigásokat, mind a PC-seket érdekelné fogja.

Nagy sikere volt az előfizetési akciónak, így meghosszabbítottuk a következő szám megjelenéséig, tehát továbbra is 2178 Ft-ért fizethettek elő a lapra. Ez már az utolsó lehetőség, így mindenki használja ki gyorsan.

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

*1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...*



Absolute Zero



Earthsiege



Rendszerbarát



PageStream 3.0



Demologia



Siege/Mindcraft

Újdonságok

Játékismertető	4	PD zóna	55
		Komoly hírek	60
		CD-ROM News	75

Játék teszt

Earthsiege	6	Flink	18
MS Scenes	10	Menzoberranzan	20
X-IT	11	Noctropolis	24
Athletics	12	Bloodnet	29
T2 Chess	13	Aces of the Deep	31
Big Sea	14	Patrician	36
Shareware játékok	16	Skeleton Krew	38

Programozás

Amos	48	Programozástechnika	56
Rendszerbarát	51	Assembly rovat	69

Grafika és egyéb

PGP	50	Ray-Tracing rovat	72
WarpEngine	61	PageStream 3.0	76

Állandó rovatok

RÚNA	43	Atari rovat	66
Levelezés	46	PC hírek	74
Zenemánia	49	Külvilág	78
PC ABC	52	Demologia	80
Apróhirdetés	53	Toplista	82

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János

Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.

Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú

DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.

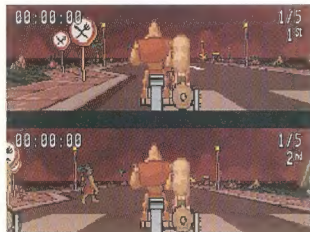
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda Budapest

BC Racers



A Core mindig is otthon volt amikor aranyos és jópofa programo-

kat kellett kiadni. Nos, a BC Racers is ilyen alkotás, hisz a kőkorszaki környezet igen hálás téma a rajzolt cartoon stílusú grafikával készülő játékoknak. A programozók egy kis autó (helyesebben tekerő) versenyre invi-



tálnak bennünket, ahol is 32 pályán keresztül versenyezhetünk a 8 világ viszonyai között, úgy hogy 6 ellenséges versenyző készül minket beledöngölni



a talajba. Ha úgy tartja kedvünk, akkor akár ketten is játszhatunk egyszerre a játékban, így talán még izgalmasabb a száguldas. Ne reménykedjünk benne, hogy könnyű utunk lesz, hisz mindenféle csapda és turpisság nehezíti a dolgunkat. Ötletesnek tűnik az is, hogy néha levághatjuk a pályá egy-egy részletét, így előnyhöz juthatunk, persze akár veszíthetünk is e mi-

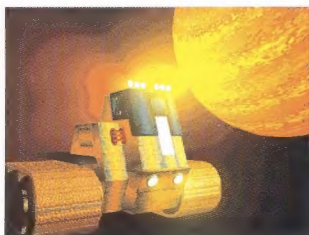
att, hisz nem csak örömeiből áll az élet. Mindenesetre a Core új alkotása, mely hamarosan be fog robbanni az életünkbe, kellemes kikapcsolódást kínál PC-nk előtt, de ne várjunk tőle különösebben nagy durranást.

Absolute Zero

A 23. században a Mankind kolonizációk elérik a Jupiter-t és a holdjait. Rengeteg bánya nyílik meg az ásványokban és ércekből igen gazdag vidéken, nagyon gyors ütemben termelik ki a föld kincseit, hisz a 22 billió földi rengeteg nyersanyagot igényel. Természetesen ehhez a nagy mértékű kitermeléshez emberek ezrei szükségesnek, telepes városok nőnek ki a terméketlen hófelfelzárkából. A legnagyobb talán az Europa 3 bányászvárosa az Europa City, az Orion és az Aegis. Arról persze semmit nem tudnak a bányászok, hogy a fagyos talaj belsejében egy idegen kultúra képviselői várják a felébredésü-



ket. Nagy tehát a meglepetés amikor elkezdődik a 22 napos háború az Idegenek és a Föld ellen. Természetesen

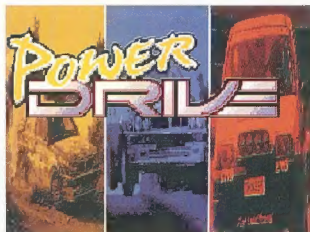


nem leszünk magunkra utalva a játékban, hisz tudásaink egyre azon fára-

doznak, hogy megértsék az idegen kultúrát és ezen keresztül vagy a legyőzés, vagy a békés megoldás kerüljön végre előtérbe. Persze addig még sok idő telhet el, így abban is segítene nekünk, hogy jobb fegyverekkel és felszerelésekkel tudjunk szembeszállni az idegenekkel. A márciusban megjelenő játékot a Damark adja ki, csak CD-ROM-on fog megjelenni és SVGA felbontásban kergethetjük majd az idegen kultúra képviselőit.

Power Drive

A US GOLD-tól igen szokatlan módon, most nem egy kalandjáték, vagy egyéb komolyabb alkotás jött napvilágra, hanem egy autóverseny, mely PC-re és Amigára is megjelent nemrég. Egész érdekes felfogásban és kivitelezésben íródott a prog-



ram, hisz inkább a rally stílust helyezi előtérbe, és ott is nagyon poénos, hogy akár egy kis mini morissal tudunk



versenyezni. Nem rossz a program, csak az irányításra panaszkodnak a teszterek.

Sensible Golf

A fiúk a Sensible Software-nél úgy gondolták, hogy hasznosítaniuk kéne a Cannon Fodder-nél és a Sensible Soccer-nél szerzett tapasztalatokat, valószínűleg így született meg a Sensible Golf. Aki játszott már a cég előző programjaival, az tudja hogy mire is számíthat. Az aprócska figuráknak és a mesterien kidolgozott grafikának eddig is sok híve volt már az Amigá-sok között, azonban most még egy láppal rátettek a fiúk a minőségre. Természetesen nem hiányoznak a programból a golf játék alapjai, mindent megtalálunk ebben a programban is, ami szokásos egy ilyen jellegű alkotásban. A program hamarosan meg fog jelenni, reméljük tetszeni fog mindenkinek.

egyébként szintén csak CD-ROM-on és márciusban fog megjelenni. Az SVGA grafikában készülő játékban renderelt és digitalizált átvetető animációkat találhatunk majd. Az irányításban segít majd nekünk a point & click rendszer. Minden karakterünk animálva lesz.



Érdeklődve várjuk, bár a preview képek alapján inkább csak egy közepes játéknak néz ki.



alkotásban. A már jól ismert kelta mitológiai beütés is folytatódik a játékban, és a kor adottságainak és a CD-ROM nagy tárolókapacitásának köszönhetően valami igen extra, egyedi grafikát ígérnek a programhoz, mely jelegében inkább a state of art stílusra fog emlékeztetni.



A Tir Na Nog játékmeneete nem fogja nélkülözni az izgalmat és a változatos cselekményt, de ezek mellett egy jó adag humort is találhatunk a játékban. A tavasszal megjelenő játék



gondolom nagyon sok PC-s szívét dobogtatta meg, reméljük, hogy nem csak valami silány multimédiás vacakot nyomnak majd az orruk alá, bár a preview-ben között képek nem valami meggyőzőek.

Bear™

The Orion Conspiracy

A Cerberus egy kicsiny fejlesztő részleg, távol a galaxis szívéből, közvetlenül egy fekete lyuk mellett. Nagyon kevesen dolgoznak az állomáson, így



aztán nagy rémületet vált ki, amikor Devin Marshall egyetlen fiát Danny-t holtan találják meg. Nem lehetett véletlen Danny halála, biztosan látott, vagy hallott valami olyasmit, amit nem lelt volna szabad. Talán mindez összefügg Nakara Trump orvosi kísérleteivel? Egyelőre még nem tudhatjuk, azonban abban biztosak lehetünk, hogy Danny-t meggyilkolták.

A story nem ígérkezik valami túl bonyolultnak, majd megátjuk, hogy a fiatal detektív-jelöltek hogyan boldogulnak a rejtélyekkel. A program

Tir Na Nog

A kőosz és a rend harca örök, így talán nem is meglepő, hogy Cuchulainn, ki vereséget szenvedett az epic saga előző részében, átkerült egy másik dimenzióba. Úgy látszik, hogy ez lesz a helye a végső összecsapásnak. Az 1985-ben kiadott Tir Na Nog, mely még annak idején Spectrum-on futott és 35.000 példányban kelt el, nagy siker volt.

A Psynosis csapata úgy gondolta, hogy nem ártana egy kicsit feleleveníteni az érdeklődést a játékkal kapcsolatban, így született meg a folytatás. A játékot igen nehéz kategorizálni,



ni, hisz keverednek benne a stratégiai elemek a hagyományos RPG sajátosságokkal, de ezek mellett a bear™ em up stílus is felfedezhetjük a készülődő

EARTHSIEGE

Egy nagyon kellemes kis szimulátor, ami sokkal jobb, mint amilyennek látszik. Vették kihagyni.

Hardware igény:

386/33,4 MB RAM, 5 MB HD
CD-ROM

84x

SIERRA-
DYNAMIX
PC CD-ROM

Gondolom nem lepődik meg senki sem azon, hogy a Dynamix neve megint egy szimulátor kapcsán merül fel. A Sierra nagy népszerűségéhez hozzájárult a Dynamix is (2 zsák szimulátor + kalandjátékok (Heart of China...)). Earthsiege kiadásával a Dynamix egy "újfajta" szimulátor világba" kalauzál minket, az óriás robotokba (igaz most ezek az ún. "óriás robotok" nagyon di-

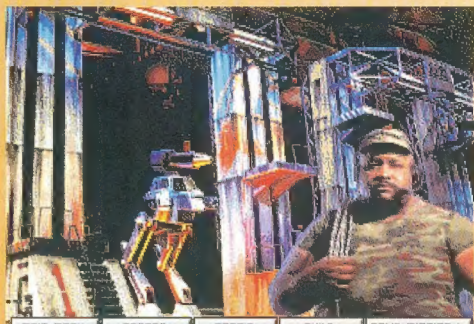
EARTHSIEGE

vatosak lettek pl. One Must Fall 2097, Rise of the Robots, Earthsiege...). Nem tudom, hogy ez-e az első "óriás robot szimulátor" (már halottam egy másikról is), de minőségében mindenféleképpen az elsők között van (és lesz is). Igaz terjedelme miatt nem feltétlenül lesz mindenki kedvence (a lemezes verzió kb. 30 MB, a CD-s kb. 55 MB, amiből akár 32 MB-ot is felinstallálhatunk), de ha valaki kipróbálja, azt biztos meg fogja ragadni a kidolgozottsága és a hangulata. A CD-s verzió az animációban és a végig digitizált szövegével nyújt többet. Na nézzük mi a történet.

"Az emberek sokáig dolgoztak az MI-k (Mesterséges Intelligencia) kifejlesztésén, aminek segítségével (úgy gondolták) sok problémától megszabadulnak, mivel ezek az Intelligenciák önmagukat képesek tanítani, így képességeik a végtelenig bővíthetők, szinte emberi segítség nélkül. Arra nem gondoltak, hogy ezek

Prométheusz terv alanyát, a Prométheusz MI-t. A Sentinel ménmőkei Prométheuszt ellátták a földön elképzelhető összes adattal mindenről, mindenki-

kénytelen volt összefogni Prométheusz ellen. A néhány megmaradt HERC-ükkel gerilla harcot kezdtek földalatti ellenállásokba tömörülve. 20 év telt



ről... Ezzel megteremtették a világegypetemen legutóbbi tudó "lényét" (ez egy költői túlzás, de miután teljesen önálló létfenntartásra képes, akár így is fogalmazhatok). Egy ilyen Intelligencia "természetesen" kinek lenne nagyobb hasznára, mint a hadseregnek. Úgy gondolták, hogy a Prométheusz egy lebutított verziója jó lenne különböző harci gépek irányítására.

el Prométheusz hatalomátvétele óta... talán eljött az idő a visszavágásra. Ehhez kiváló pilóták kellenek... olyanok, mint Te."

A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy egy küldetést akarunk teljesíteni (Single Mission - a játékos választja a küldetést, Instant Action - a gép választja a küldetést), vagy pedig egy hadjáratba akarunk beszállni (Career). A Resume opcióval folytathatjuk az emberünk hadjáratát (ha csak nem halt meg az utolsó harcban). Az Options-ban állíthatjuk be a játék paramétereit, az irányítást és végül itt léphetünk ki a DOS-ba is. Ha az Instant Action-t választjuk, akkor csak fel kell szerelnünk a HERC-ünket (Arming) és már mehetünk is a csatába (a fegyverekről később). Ha Single Mission-t választjuk, akkor mi választhatjuk ki, hogy milyen típusú küldetést akarunk megpróbálni.

- Reconnaissance: Itt egy megadott célpontot kell megfigyelnünk, támadás nélkül. A hadjárat folyamán ez gyakran egy támadási küldetés előző meg.

- Scout: A feladatot az ellenség egy bizonyos területének felderítése.

- Patrol: A társalddal egy saját

akár a Föld feletti uralom megszerzésére is fordíthatjuk a tudásukat. 2471 november 29-én, pontosan délután fél hétkor a Sentinel

Cybertron mérnökei aktiválták a

A Cybrid-ek (Cybernetic - Hybrid keresztjezése) végül a több méter magas óriás harcoló gépezetek, a Hercules harcosok, a HERC-ek irányítói lettek. Az idő múlásával elfogyott a HERC-ekhez szükséges alapanyag a Földről, ezért a Haldon levő kolóniák szállították a szükséges nyersanyagokat. Igen ám, de nem volt minden országnak kolóniája Haldon... Kibört a háború a nyersanyagért... A HERC-ek bevetésével egy időben nukleáris fegyvereket is bevettek. Néhány nap leforgása alatt több milliárd ember az életét veszítette. Az utolsó csapatok harcoltak egymás ellen... ekkor jelentek meg a Prométheusz irányította HERC-ek. Nem volt párjuk a Cybridgek irányította HERC-eknek. Rövid idő alatt elpusztították a földi erők nagy részét. A kevés túlélő



ellenőrzés alatt álló területen kell őrzőrázni, minden ellenséges egységet meg kell semmisíteni.

- **Raid:** Ez a küldetés eléggé gerilla stílusú, minek során felszerelést, nyersanyagot... kell az ellenségtől lopni.

- **Scramble:** A bázisunkat az ellenséges erők megtámadták, meg kell állítani őket, mielőtt lerombolnák azt.

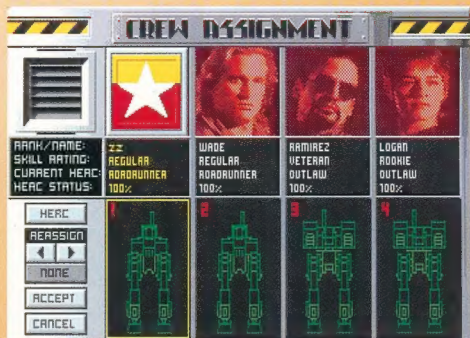
- **Search & Rescue:** A csapatoddal eltűnt társaidat kell megkeresni, és életben visszahozni a bázisra.

- **Strike:** A csapatoddal be kell hatolni az ellenség területére, és meg kell semmisíteni az ott található bázist.

- **Escort:** Egy konvoj új HERC-et, felszerelést, nyersanyagot, ... hoz. Érték kell menni és biztonságban a bázisra hozni.

A **Mission Params**-ban tudjuk beállítani a nehézséget a játéknak. A löserünk (**Ammo**) lehet végtelen (**Unlimited**) és véges (**Limited**). A HERC-ünk lehet megsérthetetlen (**Invulnerable**) és igencsak sérülékeny (**Vulnerable**) a játék lehet könnyű (**Training**), normál (**No Sweat**), kihívó (**Challenging**) és brutális (**Brutal**). Beállíthatjuk, hogy milyen napokban játszódjanak a küldetések (napról - day, este - night, szürkületkor - dusk). Ezután akár meg is kezdehetjük a kiválasztott küldetést.

Ha a **Career** menüt választjuk, akkor be kell írni a játékosunk nevét (ha még nem léptünk be) (mellesleg itt tudjuk kitörölni a játékosokat (Delete), itt tudjuk kimenteni és betölteni a játékállást (**Save/Restore**) és itt tudjuk a játékos statisztikáját is megnézni (**Stats**)). Ha minden Ok., akkor a **Proceed**-del tudunk a szerelőcsarnokba lépni. Itt vissza tudunk lépni a főmenübe (**Main Menü**), fel tudjuk fegyverezni a HERC-einket (a csapatunk többi tagját is) (**Arming**), kiválaszthatjuk a csapat tagjait (**Crew**), megteudhatjuk a küldetésünk célját (**Briefing**) és elkezdhetjük a küldetést (**Begin Mission**). Ha küldetés után visszatérünk a szerelőcsarnokba, akkor a **Repair** és a **Build** opció váltja fel az **Arming**-ot és a **Crew**-t. Ha az **Arming**-ot választjuk, akkor a HERC-cel tudjuk változtatni a csapatunk tagjainak a HERC-eit, a **Points**-szal tudjuk váltani a HERC-eken azokat a pontokat, ahová fegyvert lehet tenni. A "nagy" ablakban az adott pont aktuális fegyverét lehet látni, attla



pedig a lehetséges alternatívák vannak. Ha az egyik fegyver rakéta, akkor **Missile Type**-pant tudjuk kiválasztani, hogy a klóvókban milyen típusú rakéták legyenek (a fegyverekről, rakétákról... (pontpontpontokról) később). A **Crew**-t választva ki tudjuk választani az embereinket. A nevük alatt ott látjuk, hogy milyen a felkészültségük (**Rookie** (kezdő) és **Elite** (elit) fokozatok között) és, hogy milyen HERC-ük van. A HERC-cel tudunk nekik másik HERC-et adni (ha van másik) és a **Reassign** tudjuk az összes meglévő HERC közül kiválasztani a kíván-

lást (**Light Damage**-tól (könnyű sérülés) a **Destroyed**-ig ("szétlőtt"). Ha ki akarjuk javítani az adott sérülést, akkor az "Allocated" ablaknál nyomjuk meg a "+" gombot (ha mégsem akkor a "-" gombot). Így válasszuk ki az össze javítandó sérülést, majd nyomjuk meg a "Proceed" gombot. De a legegyszerűbb, ha a **Repair All**-t választjuk, és akkor az összes emberünk összes sérülése ki lesz javítva. A **Prefs**-ben be tudjuk állítani, hogy mi irányítsuk az összes HERC javítását (**Repair All**), mi csak a saját HERC-ünkkel törődünk, a gép javítsa ki a

zésre álló nyersanyagokból. Láthatjuk, hogy a kívánt HERC-hez mennyi nyersanyag kell (**Salvage required**) és hogy mennyi nyersanyagunk van (**Salvage available**). A HERC-szel tudjuk kiválasztani az építendő HERC-et. Ha elkezdjük a HERC építést, akkor a **Build** helyén a **Scrap** jelenik meg, amivel szükség esetén be tudjuk olvasztani a már épülő HERC-et (tesszem azt nyersanyag kell egy fontos javításhoz). A gép építését elkezdhetjük akkor is ha nincs elég nyersanyagunk hozzá, mert a megépítéséhez idő kell, tehát minél több nyersanyagunk emészt fel egy gép, annál tovább tart azt megépíteni. Szóval ha kevés a nyersanyag "odaszenek", a következő küldetés alatt lehet, hogy megszerezünk a kívánt mennyiséget.

Ezekután akár el is lehet kezdeni egy küldetést. A játékképernyőre nem pazarlom a drága "időt", mert úgyis magát adja az egész, és a billentyűkből úgyis ki fog derülni, hogy mi mi jelent.

A HERCek: Az ellenoldás hadereje
ROADRUNNER:
 Tömeg: 18 tonna
 Magasság: 5.4 méter
 Sebesség: 84 csomó (szárazfö-



csapatunk többi tagjának a HERC-et (ilyenkor a szerzett értékek négyfelé osztódnak és nekünk a mi részünkben kell fenntartani magunkat). Illetve van még az **Auto Repair**, amikor **Gut** (a szerelő) a legjobb tudása szerint javítja meg mindenkiné a gépet. **Scrap**-pel tudjuk a kiválasztott gépet beolvasztani a plusz nyersanyagért. Ezt csak akkor tehetjük, ha már van egy plusz kész HERC, különben valakinek nem lesz gépe. A **Build**-dal egy új HERC-et tudunk építeni a rendelkez-

dí)
Fegyverek: 3
Szükséges nyersanyag: 50 tonna
 A legegyszerűbb felderítő HERC. Megfigyelés, felderítésre alkalmas, ahol a sebesség nagyon fontos.

OUTLAW:
 Tömeg: 27 tonna
 Magasság: 6.1 méter
 Sebesség: 80 csomó
Fegyverek: 3
Szükséges nyersanyag: 60 tonna



Nehezebb fegyverzetet tud magával vinni, erősebb a páncélzata mint a Roadrunnernek, ráadásul ez a legkisebb HECR, amire EMP ágyút lehet szerelni.

RAPTOR:

Tömeg: 36 tonna
Magasság: 7,0 méter
Sebesség: 76 csomó
Fegyverek: 4
Szükséges nyersanyag: 80 tonna
Középkategóriájú HECR, jó tűzérővel és manőverezhetőséggel. Veszélyesebb megfigyelő feladatokra igazán alkalmas.

TOMAHAWK:

Tömeg: 45 tonna
Magasság: 7,6 méter
Sebesség: 71 csomó
Fegyverek: 5
Szükséges nyersanyag: 100 tonna
Középkategóriájú támadásoknál lehet nagy szerepe. Gyakran nagyobb haderők bevezető egységei is Tomahawkok.

PATRIOT:

Tömeg: 50 tonna
Magasság: 8,2 méter
Sebesség: 64 csomó
Fegyverek: 6
Szükséges nyersanyag: 120 tonna
A legtöbb rakétával felszerelhető HECR. A legjobb HECR, ha léghárfásra is szükség van.

RHINO:

Tömeg: 54 tonna
Magasság: 8,5 méter
Sebesség: 56 csomó
Fegyverek: 7
Szükséges nyersanyag: 140 tonna
A Rhino egy gyors felső kategóriájú HECR. Gyorsan lezárja támadásokhoz ajánlott.

SAMSON:

Tömeg: 63 tonna

Magasság: 9,2 méter
Sebesség: 52 csomó
Fegyverek: 8
Szükséges nyersanyag: 170 tonna
A második legjobb HECR a lázadók arzenáljában. Speciálisan "kutatás fel és semmisítés" küldetésekre. Erős páncélzat, hatalmas fegyverarzenál jellemzi.

COLOSSUS:

Tömeg: 77 tonna
Magasság: 10,4 méter
Sebesség: 46 csomó
Fegyverek: 9
Szükséges nyersanyag: 200 tonna
A legjobb és leghatalmasabb lázadó HECR. Olyan feladatokra ajánlott, ahol a hatalmas tűzereje ellensúlyozza a lassúságát.

Prométheusz HECRe (az ismeretek)

STINGRAY:

Tömeg: 26 tonna
Magasság: 5,1 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)
Fegyverek: 3
Az első könnyű Cybrid HECR. Durván az Outlaw-nak felel meg, csak egy kicsivel gyorsabb.

BUZZARD

Tömeg: 12 tonna
Magasság: 3,2 méter
Sebesség: 200 csomó (kb.)
Fegyverek: 2 géppágyú vagy rakéta kilövő
Könnyű felderítő és támadó gép. Ha rakétákkal van felszerelve, elég kellemetlen ellenfél lehet.

ARACHNITRON:

Tömeg: 3 tonna
Magasság: 1,5 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)
Fegyverek: 1
A Cybrid arzenál legkellemetlenebb droidja. Kamikáze mód-

jára belerohan a HECR lábába, majd felrobban, ezzel elég súlyos sérüléseket okoz. Nagy sebessége miatt csak nehezen, jó fegyverekkel semmisíthető meg.

RAMSES:

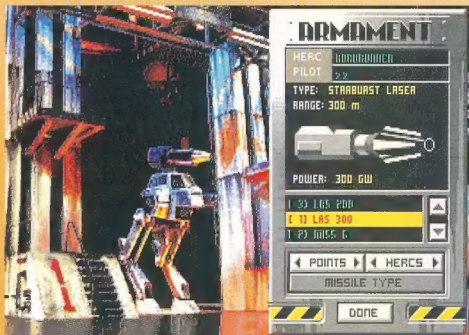
Tömeg: 37 tonna
Magasság: 7,1 méter
Sebesség: 80 csomó (kb.)

Fegyverek: 4
A leggyakoribb középkategóriájú Cybrid HECR. Szinte mindezt megtalálható. Sajnos csak ezeket a HECR-eket ismerjük a Cybrid oldalról, de veszteségeinkből gyorsan

lámcsapás". Aktivizálás után elektrosztatikus sugarat bocsát ki kb. 20 méter távolságig, ezzel berobbanítja a célponton található fegyvereket. Ha egy rakétátetű is van a célponton, akkor biztos a hatása. A pajzsok nem érnék ellene semmit.

- **Előnyei:** jó destruktív hatás, nincs ellenpajzs
- **Hátrányai:** csak nagyon közel harcba hatásos, ezzel a saját gépünket is veszélynek tesszük ki (a célponton található töltetek robbanásakor), nehezen irányítható
- **Megjegyzés:** nem lehet linkelni. Megjegy: "tűzláncba tenni" (erről a billentyűkről), minél erősebben van állítva, annál hosszabb ideig lő.

Particle Beam Weapon (Részecske sugár fegyver): Úgy lehetne hívni, hogy az elektro-



tanulnak és újakat fejlesztenek ki, ne lépődjünk meg ennél komolyabb HECR-eken sem.

FEGYVEREK:

Energia fegyverek:
Lasers (lézerek): A legelterjedtebb energia fegyver. Az erőssége függ attól, hogy a fegyver hány gigawattos.
- **Előnyei:** nagyon pontos, távoli célpontok ellen is hatásos, energiatakarékos
- **Hátrányai:** nem túl pusztító, légkörű viszonyok zavarhatják, nem túl hatásos a pajzsok ellen
- **Megjegyzés:** linkelhető, minél nagyobb töltésre van állítva (a kis piros vonal a monitoron (pointerrel támuatni), meg, beállítani), annál többet lehet vele lőni töltés előtt.

Electron Flux Weapon (elektron vető fegyver): Gyakran úgy is hívják, hogy "derült égből vil-

mágneses shotgun. Közell támadás esetén akár lyukat is lőhet az ellenségbe.

- **Előnyei:** közeli és közepes távolságú támadás esetén megsemmisítő hatású
- **Hátrányai:** nagyobb távolságra hatástalan, nagy energiaszükséglet, a tüzelés pillanatában minden energiát felemészti, ekkor védtelen a HECR
- **Megjegyzés:** a töltés minél nagyobbra van állítva, annál erősebb a sugár

Electromagnetic Pulse Cannon (Elektromágneses pulzus ágyú): Dupla hatású fegyver. Nemcsak fizikai sérülést okoz, de a kilőtt pulzusok gyengítik a pajzsot és elszívják a célpontok energiáját.

- **Előnyei:** kétféle hatás, jó hatótávolság, durván mondva, lebenítja a célpontot
- **Hátrányai:** lassú töltés

- Megjegyzés: minél erősebbre van állítva a töltés, annál hatósabb

Lőszeres fegyverek:

Automatic Cannon (Géppágyú): 20, 35 és 50 mm-es létezik. Szuper géppágyú 2000 lövés per perc teljesítménnyel, szinte minden pajzsot átlőnek (az 50 mm-es elég szuper). A legmegbizhatóbb fegyver, ráadásul kevés energiát használ.

- Előnyei: Nagyon megbízható, kevés energiát igényel
- Hátrányai: csak közeli célpont ellen, véges számú lőszer.

Rakéták:

Semi-Active Radar Homing Missile (SAHR) (Félaktív radar célkövető rakéta) A célpontot csak be kell fogni, majd azt követni a célkeresztet.

- Előnyei: Pontosabb, mint a sima rakéta
- Hátrányai: A legkönnyebben kivédhető.

Active Radar Homing Missile (ARH) (Aktív radar célkövető rakéta) Csak be kell fogni a

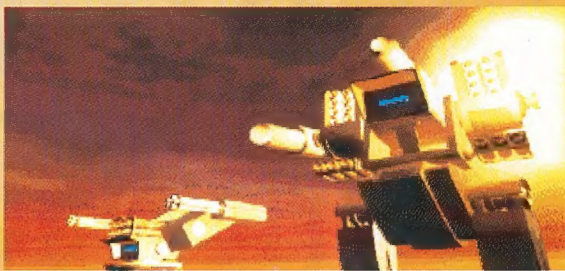
Electro-Optical Missile (EO) (...) A rakétát a HERC vezetője irányítja, a rakéta fejébe épített kamera segítségével (Missile View).

- Előnyei: Nehezen érzékelhető és szinte kivédhetetlen, ha egy gyakorlott pilóta irányítja a leghatásosabb fegyver, a radarnak nem kell aktívban lennie, nagyon nagy hatótávolság

- Hátrányai: a HERC pilóta teljes figyelmét igényli, arra az időre sebezhető a HERC

- Megjegyzés: az irányítás a nyílakkal vagy joy-jal végezhető a SPACE vagy a tűzgomb folyamatos nyomása mellett.

Electronic Counter Measures Pod (ECM) Az ECM olyan elektronikus keférekből áll, amely zavarja a radarirányítású rakéták vezérlését, így azok nem



célpontokat. Ennek az a hátránya, hogy az ellenség ha passzív módban használja a radarjait, akkor is érzékel minket.

Hát ennyit lenne érdemes megemlíteni, a billentyűk leírásával pedig minden esetleges irányítási gondot tisztázok.

Cockpit:

Nyíl fel / le: Sebesség növelés / csökkenítés
Nyíl jobbra / balra: Fordulás jobbra / balra
I / M: Torony fel / le
J / K: Torony balra / jobbra
Backspace: Torony középpályába
F9: Bal oldali nézet
F10: Jobb oldali nézet
F11: A kiválasztott célpont
Esc: Irányító központ / Cockpit

Külső nézet:

W: Külső nézet be / ki
Tab: Nézet vezérlés / HERC vezérlés
N: A csapat következő HERC-e

Fegyverek:

Space: Lövés
Tab v. I: Célpont kiválasztás
Alt + T: Automatikusan célpont követés (toronyra) be / ki
1 ... 9: Fegyvernálás
Alt + 1 ... 9: Fegyver hozzáadás / elvétel a "lánc"-hoz / -ból
"Lánc": Egy sorrend a fegyverek között. Ha csak egy fegyver van, akkor csak azazt látjuk, de ha mindjárt 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 fegyverek vannak benne, akkor a SPACE folyamatos nyomatartása mellett a fegyverek az előbb említett sorrendben láthatók.
- / Alt + - : Kiválasztani a következő / előző fegyvert a láncban
W / Alt + W: Kiválasztani a következő / előző fegyvert
L: A fegyverek inkelése (ha lehet)
+ / - : A fegyver töltésének állítása
R: A radarmód beállítása
Alt + R: A radar hatótávolságának beállítása
(/) : A hátsó / első pajzs erősségének növelése

Monitor

F1: Státuszképernyő
F2: Rádió
F3: Felülírt kérték
F4: Radar
F5: Irányító státusz
F6: Rakéta követő
F7: Irányító központ / kérték
F8: Státuszképernyő (széleslet)

Irányító központ

Nyílak: A kérték szorozása
+ / - : Nagyítás nagyobbra / kisebbre

1 ... 3: Pilóta kiválasztás
Tab: Egység kiválasztása
D: Kiszánni a harcból
A: Az ellenség megtámadása
F: A pozíció megváltása
T: Önjárat a kijelölt pontokra
G: A kijelölt ponthoz menni
O: Csatlakozz hozzám!
C: Kutas ellenség után
E: Emcon
X: Üzenet küldése
Backspace: Törölés

Rádió

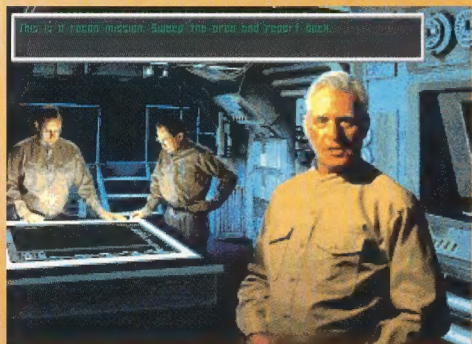
Alt + A: Támad meg a célpontomat!
Alt + G: Hagyd a célpontomat!
Alt + H: Segíts ki!
Alt + O: Csatlakozz hozzám!
Alt + C: Kutas ellenség után!
Alt + E: Emcon
Alt + F: Támadás amint lehet / Tűztől szűnless
Alt + X: A kiválasztott üzenet elküldése

Státuszképernyő (F8)

Jobb / Bal Nyíl: A HERC kiválasztása
S: Külső sérülés
I: Belső sérülés
W: Fegyver sérülés
P: Pause
G: A kiválasztás befejezése / vissza a bázisra
F12: Preferences
Ctrl + Q: Kilépés a DOS-ba

Szerintem ennyi elég is a játékról. A taktikákat mindenki maga találja ki (de egyet azért mondanék: ha van EO missile-unck, akkor tisztes távolságból célsozunk be vele a célpontot (Target Lock) és látjuk ki (persze a radar passzívban van). A játékepernyő nem vékony, ezért nem is hűtöm vele az időt. Minden adja magát, ráadásul az egérrel is lehet kapcsolni a funkciókat. A jó csapatunkat koordinálni kell, és ne feledjük, ha alap állapotban van a javítás, akkor nekünk kell a társaink HERC-ét is javítani! Ahhoz, hogy a játékat teljes szépségében élvezhessük (ne csak sima vektorizált grafikával), legalább 8 MB memória kell (6 MB szabad EM3), és a gyorsaságunk sokat segít egy kis szoftver-cache is. Mindent összegezve, nekem tetszett!

Mr.T.



célpontot és ki kell löni. Ezekután a belső vezérlése átvészi az irányítást.

- Előnyei: A legjobban kezelhető rakéta
- Hátrányai: ECM-mel védhető

Anti-Radiation Missile (ARM) (Radarérzékelő rakéta) A legnagyobb dolog benne, hogy nem kell a radarunknak aktív módban lenni (erről később), hanem az ellenséges aktív radarok hullámai használja fel a célkövetéshez.

- Előnyei: Az ellenség "figyelmeztetése" nélküli kilövés
- Hátrányai: Kivédhető a radar passzívra váltásával.

tudják becélozni a használat. Egyetlenegy hátulvona, hogy (mint a galloknak, ahogy római centurió mondta: "Rémeseket ülnék hátul"), ha bekapcsoljuk, rögtön figyelmezteli az ellenséget a jelenlétünkről. Tehát ezt csak akkor tegyük, ha már észrevettek minket.

A radar:

Passzív és aktív mód van. A passzív módban kibocsátott radarjeleket keres és érzékel, de így csak azokat a célpontokat érzékeli, amelyek radarja aktívra vannak állítva. Aktív módban jeleket bocsát ki, és a visszaverődéseiből érzékeli a

SCENES

Nagyon szép és jó minőségű képeket tartalmazó képernyővédő (screen-blanker) programok.

Hardware Igény:
386, Windows 3.1

MICROSOFT

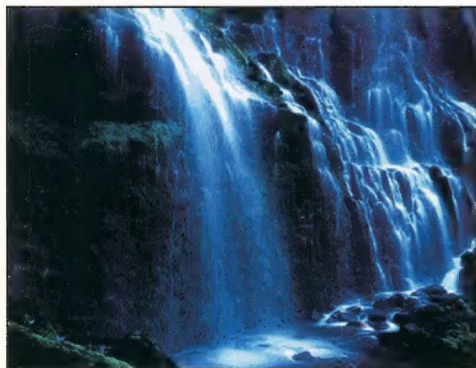
PC DISK

SCENES

"csupán" képet nézegetni, de amikor meglátja a csodálatos alaszkaí Alsek gleccsert a lenyugvó nap fényében, akkor felébred benne a kíváncsiság. Mit láthatok még? A kínálat: lenyűgöző amerikai tájképek, az államok legszebb tavai, hegyei, patakjai vízesései, erdői és folyói. Ha végignézed, biztos kedvet kapsz, hogy elmenj oda. Talán egyszer, addig marad az álmodozás a monitorok előtt...

nak nem biztos, hogy minden név ismerősen cseng, pedig nagyszerű művészeket láthat

reogrammokot. A 3D hatású képek többszörös örömet jelentenek, mert eleinte az is é-



A Microsoft Scenes sorozat minden doboza két-két lemezt rejt. Látszólag egyszerű adathordozók csupán, de most ennél többről van szó. Kollektióként negyven várazaletos, teljes képernyőt betöltő képet csodálhatsz meg. Ha van scannered, akkor korlátlan mennyiségű saját gyűjteményt is készíthetsz a Scenes Wizards használatával. Modern fotóalbum számítógépen, ha még nincs foto CD-d, megteszi. Az eddig megjelentek: Undersea, Sierra Club Wildlife, Flight, Hollywood, Sierra Club Nature, Sports Extremes, Brain Twister.

SIERRA CLUB NATURE COLLECTION

Nem is gondolná az ember, hogy leül a számítógép elé

HOLLYWOOD

A fekete-fehér képek Hollywood hőskorát idézik, olyan nagyságokkal, mint Rudolph Valentino, Orson Welles, Vivien Leigh, Ingrid Bergman, Greta Garbo, Marlene Dietrich, Chaplin, Hitchcock, Bette Davis, Carmen Miranda, Andrews Sisters, Mary Astor, James Cagney, Lillian Gish, Carry Grant és még sokan mások. A fiatalabbak-



profi képeken. Sőt mindenkiről olvashatsz pár sort, hogy csillapítsd információ éhségedet.

UNDERSEA

A gyűjtőnév magáért beszél, a tenger teljességében mindmáig felfedezetlen világa került terítékre. A képeken halrajak, cápák, rájak, medúzák, veszélyes mélytengeri ragadozók, korallok láthatók. A páratlan színkalkadót nem is láthatnánk reflektorok nélkül. Szép hobbi lehet a búvárkodás, bár hogyha ezt a cáparajt nézem?



BRAIN TWISTER

Ebben a kollekcióban meglepő, olykor meglehetősen furcsa dolgokat talál. Közük a nálunk mostanában divatba jött sze-

mény, hogy sikerült meglátni, mit ábrázolnak! Hogy mit kellene látni, az legyen meglepetés! A bölcsek azt ajánlják, hogy próbálj a kép mögé nézni... Szerencsére nem csak az új dilli szerepel a gyűjteményben, hanem például az oxigén szállítási szempontjából olyan fontos vö-



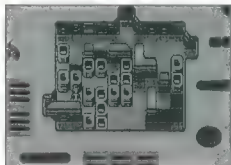
rös vértetek, valamint a százszorszép pollenjei, egy holdkő az Apolló 12-ről, ceruzaelemek sokaságának meglehetősen felület, egy kaméleon bőre, A és C vitamin, lepkeszárny közelről, ... A kínálat elég sokrétű.

Nekem tetszik mindegyik gyűjtemény, szerintem Te is megtalálod a kedvedre valóit!

Lily



Bill éppen a TV előtti ült és chip-et evett, amikor az idegenek felderítőúrja elérte a Földet. Az idegeneknek egy mintapéldányt kellett találniuk abból a fajból, mely a kék bolygót benépesíti. Az, hogy éppen Bill-re esett a választás tehát merőben véletlen, azonban mint ké-



sőbb látni fogjuk, ez nagyban befolyásolta a bolygónk sorsát. Bill-t egyébként elvitték magukkal a felderítők egy speciális bázisra, aholis laboratóriumok épültek az idegen teremtmények vizsgálatára. Az idegenek egy speciális, ún. patkány labirintusban vizsgálják az élőlények tudását és intelligenciáját és ez alapján döntenek el, hogy le-rohanják-e az adott bolygót. Az inváziót tehát csak az állít-



hatja meg, ha Bill meg tudja oldani a korántsem könnyű logikai feladatokat és ki tud szabadulni minden egyes kísérleti labirintusból.

A kissé erőltetett kerettörténet egy Sokoban típusú játékhöz

kapcsolódik, melyet a kor szelleméhez méltóan egy kissé futurisztikus a Psynosis programozói. A lényeg persze itt is ugyanaz, még-hozzá a szokásos látatolagási móka. Talán annyit össze-ven a különbség, hogy itt a padlón lévő lyukakat kell betömnünk a ládákkal.

Alapvetően 3 típusú láda létezik, ha a súlyukat nézzük:

- **Lightweight** - könnyű láda - kettőt is tudunk belőle tölteni egyszerre
- **Medium** - közepes - egyet mozgathatunk csak egyidőben
- **Heavyweight** - nehéz - csak speciális eszközökkel tudjuk megmozdítani

Aszerint is megkülönböztethetjük a ládákat, hogy milyen funkciót látnak el:

- **Steel block** - vasból készült láda, mely igen érzékenyen reagál a mágneses hatásokra
- **Slippy block** - egy kicsit csúszós láda, melyből csak egyet tudunk mozgatni, azonban ez egészen addig elcsúszik, amíg csak tud
- **Ice block** - speciális jégből készült blokk, mely értelemszerűen olvadozik az idő előrehaladtával. Gondolom nem igazán tudjátok elképzelni, hogy mire lehet használni a jeget, majd meglátjátok a programban
- **Power block** - az energia ellátást biztosítja a munkához
- **Freezer block** - a víz terjedését gátolja meg, mint később látni fogjuk erre igencsak szükségünk van néha
- **Magnetic block** - két típusa létezik, az egyik vízintézen, míg a másik függőlegesen fejti ki hatását. Különösen a vasból készült blokkra van hatással

- **Teleport pad** - saját magunkat, illetve a blokkjainkat tudjuk teleportálni a pályára egy másik pontjára. Alapvetően két fajta-lja létezik. A piros teleport a piros fogadóállomásra, míg a zöld a zöldre repít el minket.

A pályákon előforduló akadályokról és extrákról következzen most egy kis lista:

- **Water** - a víz nem akadályozza meg a tologatást, kivéve ha mély, mert ilyenkor elsüllyednek benne a téglák
- **Glue** - ragadós terület, mely megállítja a blokkjainkat
- **Ice** - csúszós terület, melyen igen nehéz kontrollálni a téglák mozgását
- **Spinners** - megpörgeti a rá érkező blokkot
- **Wall Switches** - a kulcs segítségével kinyithatjuk ezt a falzakaszt
- **Power Switches** - a villanyt lehetővé kapcsolgatni, világosban könnyebb az akadályokat megtalálni, azonban ha sötét



van, akkor nem működnek az elektromos és mágneses rendszerek, tehát lehet, hogy nem mindig kifízethető felolteni a villanyt

- **Radiation Block** - nagyon veszélyes dolog, a teleport pad megsemmisül ha rátoljuk
- **Bombs** - mindent fel lehet robbantani vele, kivéve a határoló falakat és persze az üres lyukakat

Extra tárgyakat is találhatunk a pályákon melyek segítik munkánkat:

- **Heart** - az elhasznált energiánkat pótolja
- **Tractor Beam** - a ládákat húzni is tudjuk ezzel a kiegészítővel

X-IT

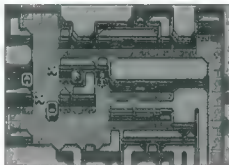
Shokoban típusú látatolagató játék, mely megpróbál valami újat csempészni a régi játékból.

Hardware igény:
AMGA 500
1 MB RAM

65x

PSYGNOSIS

AMIGA DISK



- **Defonator** - a bombákat lehet vele felrobbantani
- **Wheels** - némi segédeszköz ahhoz, hogy az igazán nehéz blokkokat mozgatni tudjuk
- **Power Up** - ki tudjuk mozdítani a ládákat a ragadós területről
- **Magnet** - a közönséges blokkot vas blokká változtatja

Nos, ennyi lett volna az X-IT, nem volt egy nagy csoda, de megvannak az előnyei és kellemes szórakozást kínál úgy, hogy kissé megtaníthatjuk a szürkeállományunkat. A kiváló zene és a körülményekhez képest tűrhető grafika nem emeli ugyan az év játéka közelsége a



game-t, azonban érdemes megnézni egy kicsit közelebb-ről.

Bear™

INTERNATIONAL ATHLETICS

Egy sportjáték és három játékdemo egy CD-n.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM
CD-ROM

52x

ZEPPELIN

PC CD-ROM

Miközben indítottam a programot, nézegettem egy kicsit a dobozát és két dolog villant a szemembe. Az egyik egy ezüstös kis matrica, amire ráírták, hogy "ENHANCED PC CD ROM" (bővített CD ROM-os lehetőségek) és még az is, hogy Full Motion Video (digitalizált videó), a másik meg hátul a programból kiszedett képek. Főleg a "Kiemelt CD ROM"-ra nem fért össze ezekkel a képekkel. Mivel a képek kábé megülik egy tíz éves játékautomata szintjét... talán. De hát gondoltam, most majd meglátjuk. És már ment is. A képernyőre betört a cég neve (Zeppelin Platinum). Egész jól, látványosan nézett ki,



ment alatta a zene, nagyjából tisztán szól, nem is olyan rossz. Na és itt jött a vicc. A zene hirtelen elkezdett recsegnéropogni, és a képernyőn: International Athletics, Psychohoron Demo, Amie 2 Demo, Frankenstein - View Previews és Quit to Dos. Na, ez itt mi?

De hát kezdjük a "fő" programmal. Először is ki kellett választani a hangkártyatípust, de elég slágya a választék, Soundblaster/Adlib, PC sound vagy No

INTERNATIONAL ATHLETICS

Sound. Semmi Roland vagy Gravis vagy ilyesmi. Főleg egy CD-s játéknál? Na de mind egy, nézzük a programot. A csodálatos International Athletics felirat után egy valami szörnyen kezdetleges grafikájú menüből választhattam:



Practice (Gyakorlás), **Compete** (Verseny) és **Options**.

Először az Options-t néztem meg. Itt sok-sok kis kapcsoló volt, lehetett itt állítani mindent: **Level**: A játék nehézségi szint foka

Weather: Időjárás

Wind: A szél erősségi foka

Hurdles: A gátfutásnál beállíthatjuk, hogy ne legyen hiba, ha eldőlünk egy akadályt (Érdemes kikapcsolni, mert egyébként szinte lehetetlen megcsinálni, még könnyű szinten is)

Configuration: Itt tudjuk menteni és betölteni a beállításainkat

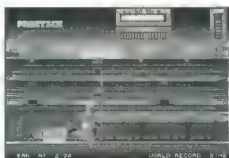
Records: Megnézhetjük a világcsúcsokat és érmekeket

N. Players: A játékosok száma, amennyit beikszelünk, annyi fog játszani Configure pl.: A játékosok nevét, nemzetiségét tudjuk beállítani, sőt, még azt is megadhatjuk, hogy használd-e dopplingsert. Aztán gondoltam, gyakorlok is egy aprót. Először elég letaglózó volt a grafika, de ha elfelejtjük, hogy ez itt egy cd-s játék, végül is nem olyan rossz ez (Meg vevő vagyok mindenre, ami időtökus, és ennek a grafikája aztán tényleg ez - ezek az időtlen nyurga alakok, amiket kifaltáltak a grafikusok). Jól el lehet vele szórakozni. Az egyetlen

ami nagyon nehéz lett benne, az a gátfutás, de ez is kikészíthető, ha az Options-ben kapcsoljuk. A többi megoldható, például a súlylökésben és a diszkoszvetésben pár perc alatt megdöntöttem a világrekordot (Oh, milyen ügyes). És a 4 játékos se kamu ám! Egyszerre ketten küzdhetnek meg a törekvő játékosok a versenyben, gyakorlatián csak egyedül lehet. A zenéje eléggé neveléses, de kicsit a Superleague of Hoboken zenéjére emlékeztetett, amit meg nagyon bírok. Természetesen semmiféle Full Motion Video nincs - ehhez - a programhoz, csak a sportágak előtt van egy egy állókép, de végül is ez érthető, mivel megnéztam, hogy mennyi helyet foglal így a CD-n, és kiderült, hogy kemény 4(1) megát! Akkor miért kellett CD-re feltenni? Hát igen, vicces emberek ezek a programozók...

Psychohoron DEMO: Miután kiderült a turpisság, hogy az International Athletics 4 megát foglal, elkezdtem keresgélni, mi lehet a többi. És meg is találtam! A Psychohoron demo-ja 127 megát nyomott. Találtam még itt .avi fileokat is dögivel. Szóval ide rejtették a Full Motion Video-kat is! Na, gondolom megnézzük... Felinstalláltam Windows-ba (DOS-ban már el se indult! Na szép...). És lecsaptam rá a multimédia villámra. Kép is, beszéd is! Hű! De mivel ez csak egy demo, sok-sok rekordmal, csinálhattam kábé egy dolgot, azt viszont leírták egyszerűen, hogy ha majd megveszem a programot, akkor majd azt csinálom, amit csak akarok, csak vegyem meg... Hát persze, igen, megveszem. Csak ehhez a reklámhoz nem kellett volna kiadni egy teljes 3D-CD-t International Athletics néven, mert lehet, hogy kicsit rosszul áll el ez a poén. De majd megve-

szem a Psychohoron esetleg. Amúgy elég jónak tűnik ez a



program, egy íltkos ügynök szerepében nyomozgathatunk valami szer után, beszélhetünk lökötképp alakokkal, nagyon menő, csak hát tényleg kicsit drága mulatság reklám-CD-t venni, mikor az ember multimédia-sportolni akar...

Amie 2 DEMO: Ez azt hiszem egy Amigós máskálós játék PC-változata, kemény 1 pályán nyomulhatunk benne 5-ből. De jó.

Frankenstein and Previews: Ha erre is rákikkelünk, láthatunk négy képet a készülő Frankenstein-ből, pár nyálcsorgatós reklámdumát, sőt a cég többi készülő programjáról is szerethető információkat. Közülük van a Dr. Radiaki nevű DOOM-szerű, nagyon gyenge utánérzés is. Lehet, hogy a többi programjuk is ennyire remek?...



Befejezésül. Ha valakinek megragadta a fantáziáját, hogy játszhat egy kábé 5 évvel korábbi színvonalú sportprogrammal, kipróbálhat két demo-t, amit jobb, ha ki se próbál, és megnézhet pár képet e remek cég többi remek programjáról, az nyugodtan vegye meg és játszon vele, mert neki való!

T2 CHESS

Ismét itt egy új játék, ami a Terminátor láz eredményeképpen jelent meg. Amint ez a játék is mutatja, a Terminátor láz még nem csútlit el teljesen. A T2 film sikerén felbuzdulva a programozók rögtön elkészítették a film arcade, szimulátor, flipper, ... verzióját.

Nos, az én véleményem szerint, akinek tetszett a film, és szereti az akciót, az nem feltétlenül

A Battle Chess sorozatban épp az volt a jó (legalábbis szerintem), hogy az unalmas sakkjátékokat azzal színezték ki, hogy a bábuk harcoltak egymással. De ott helyben (a táblán). Ezzel az erővel, T2 programozói már azt is csinálhatták volna, hogy a csatáknál a filmből bevágnak egy-egy részletet. De még ez a FLI-s megoldás sem lenne olyan rossz, ha ezekben a jelenetekben legalább lenne vala-

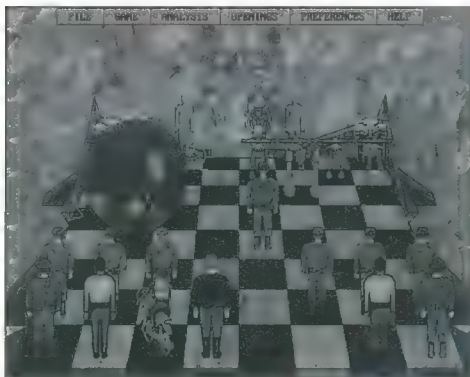
A sakknak a szabályait most nem szándékozom ismertetni. Merem gondolom, hogy aki egy ilyen programot megvesz, az tisztában van ezekkel - viszont van néhány speciális beállítás, ami nem mindenki számára lehet egyértelmű.

Export Game: Ez a funkció hasonló a SAVE-hoz. Úgy menthetjük el a játékunkat, hogy az egy másik sakkprogrammal betölthető legyen.

Import Game: Egy másik sakkprogram által elmentett állásunkat tudjuk betölteni.

Playig Style: Balanced: A gép ugyanolyan arányban támad és védekezik.

Time Control: Itt azt állíthatjuk be, hogy mennyi gondolkodási időt hagyunk a gépnek. Minél több időt adunk, annál jobb lépést fog lépni a gép. Ha Infinit-állítunk be, akkor a gép addig gondolkodik, amíg Alt-F-tel nem kényszerítjük lépésre.



egy sakkprogramban fogja ki-elégíteni az akciódögvét (bőr, ki tudja?). Én nem azt mondom, hogy nem lehet jó sakkprogramot csinálni akciófilmről, hiszen gondoljunk csak a Star Wars Chess-re, de már a programozók is észrevették, hogy sok újat nem lehet alakítani ezen a téren. Ennél fogva megpróbálkoztak valami újszerűvel, mégpedig azzal, hogy a harcokat FLI és FLC formátumokban tekinthetjük meg.

Hát nem mondanám, hogy valami remek gondolat volt... Ezzel, hogy a harcok helyett kis epizódokat tekinthetünk meg, teljesen eltávolodunk a sakk-táblától és magától a játéktól.

mi mozgalom, humor. Általában csak bebahyog a két küzdő fél a pályára, és az egyik halomra lövi a másikat (ha azt a két lövést lehet így nevezni).

A legnagyobb baj, hogy a humor is teljesen elűnt a játékból. Amúgy a figurák felállítására semmi panasz nem lehet. Szép kidolgozottan meg vannak rajzolva, és még SVGA felbontásban is megtekinthetjük őket. A háttér sem rossz. 4 háttér közül választhatunk a pokoltól kezdve a jégbarlangig... Még a zenén is állíthatunk, az agresszív és az enyhébb stílusú zene között. Akinek ezek után mégis inyére van eme játék, annak a számára itt egy rövid ismertető következik.

T2 CHESS

Normál sakkjáték, mely a régi Battletechhez hasonlóan próbálja meg színesebbé tenni a játékot.

Hardware igény:

386, 1 MB EMS, 10 MB HD, CD-ROM

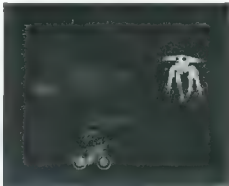
60x

CAPSTONE

PC CD-ROM

szolgál, hogy beállítsuk a gép önállóságát. Ez alatt azt érti, hogy egy bizonyos helyzetben az arra megadott, beprogramozott lépéssel reagáljon, vagy abban a pillanatban gondoljon ki valami törpés lépést.

Select Library: Itt be lehet előle állítani egy stratégiát. Pl.: meg-

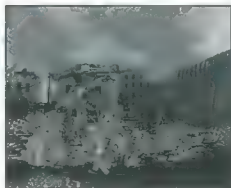


adhatjuk a kezdő lépéseket. (Eredetileg itt van beprogramozva a gép számára 4.500 kezdeti variáció és 12.000 speciális helyzet. Ezért is igen lassú a program, mert ezeket minden helyzetben megvizsgálja.)

Candidate Moves: Itt az állás szerinti összes lépési lehetőséget láthatjuk minden figurával. Ha rákattintunk akármelyikre, akkor a gép végrehajtja.

Nos hát ennyit a T2 Chess Wars-ról. Ha a programozók jobban összeszedik magukat, akkor egész biztosan többet is ki tudtak volna hozni ebből, az így is már majdnem teljesen kimerített témából.

Kara



(Ezt különben bármikor megtehetjük, ha már nagyon unjuk, hogy a gép totojázik.)

Rewind Game: Előről kezdehetjük az éppen elkezdett partit.

Compute Rating: Na ez valami egészen új. Ha már legalább 20 partit játszottunk (aha, szóval itt a hiba, nem hiszem, hogy valaki ekkora bakit elkövetne), akkor kérhetünk a géptől egy minősítést, a US Chess Federation értékrendje szerint. Ekkor a gép a tudunkra adja, hogy milyen szintű a sakk tudásunk (kezdőtől a nagymesterig).

Adjust Variety: Ez az opció arra

BIG SEA

Átlagos kereskedelmi/stratégiai játék mely sajnos nem igazán felel meg a kor követelményinek.

Hardware igény:
A500

55%

STARBYTE

AMIGA DISK



A Starbyte nagyon sok színvonalas programmal örvendeztetett meg már minket, bár nem tartoznak a flúk nagyon a software fejlesztés élvonalába. Mivel a cég főleg Amigára és sajnos inkább a német nyelvterületre dobja ki dolgait, így nem is csoda, ha a Big Sea elkerülte

tűnk be itt. Ha sikeresen választottunk, akkor a gép kiírja a nekünk szánt 3 ellenséges város nevét, a mi rezidenciánkat, valamint az extra célpontként szereplő várost. Ezekután a főképernyőre kerülünk. Minden város felépítésében ugyanúgy néz ki, különböző épületek találhatóak bennük, melyek az elérhető funkciókat szimbolizálják. A kurzorunk szerencsére kijelöl ezeket és az első csikban megjelennek a különböző funkciókra utaló kijelzők. Néha előfordul, hogy egyes házakba nem tudunk bemenni, ilyenkor pusztán ez azt jelenti, hogy nem él ez a funkció. Következzenek most az egyes lehetőségek opciói:

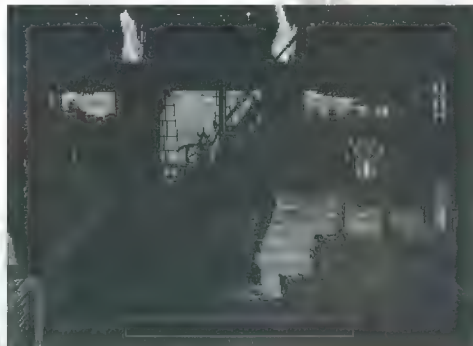
- Inn - fogadó
Időnként szükségünk lehet arra, hogy valahol megpihenjünk,

tenni a fogadóban. Általában olyankor ajánlatos használni a fogadót, amikor a gép nem enged folytatni a hadjáratot, vagy éppenséggel meg akarjuk várni míg mondjuk egy raktházunk felépül.

- Dragon - utazás

Nagyon érdekes módja átvilágítani a föld ezen tájékán, az utazás kik nem hajót használnak sárkányokon utazgatnak szerzte a világban. Több fi-

kodó csapatokról. Természetesen nem olcsó dolog a kémkedés, így készüdjünk fel rá, hogy alaposan megcsappantja a pénztárcánkat a dolog. Az asztalnál ülő társaság egytől egyig bérnyilkosok csoportja, kikelet felbérlehetünk egy kis öldöklésre. Válogathatunk közülük, természetesen a tarifák különböznek az egyes embereknél. Az ellenséget számát lehet így módon csökkenteni.



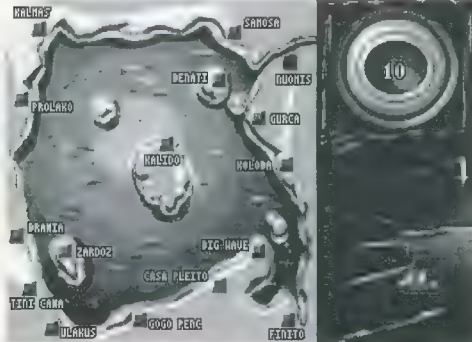
pusú sárkány is a rendelkezésünkre áll, ha éppenséggel az utazás ezen módját fontolgatjuk. A sárkányokat főleg a tarifák különbözteti meg. A drágább utazási eszköz biztonságosabb utat jelent, míg a legolcsóbb sárkány bizony nem éppen egy életbiztosítás. A háromszoros ár azonban megfontolásra késztet minket, mert nem biztos, hogy a legdrágábbat kell választanunk. Ha sikerült a nyergelés, akkor már csak a célpont kijelölése van hátra és máris hátradröghetünk és élvezhetjük az utazást.

- Pub - kocsmá

A kocsmában, mint általában összegyűlt a város nem éppen legelőkelőbb társasága. Információt szerezhetünk itt a kémek segítségével a város érféről, illetve a környéken tartó-

- Town - városi kikötő

A kereskedelmünknek a legnagyobb része itt fog bonyolódni. Ahhoz, hogy kereskedni, sőt termelni tudjunk, szükség van némi raktárházra (Storehouse), melyeket itt van módunk megépíttetni. Sajnos csak egy raktárt építhetünk egyszerre, így jól meg kell terveznünk, hogy mivel óhajtunk foglalkozni. A Farm menünél majd meglátjuk, hogy mit is tudunk termelni a játékban. Természetesen a már álló (és nem üres) raktárakból vételezni, illetve kipakolni is tudjuk a terményeket a Load Ship, illetve Unload Ship funkcióval. Hajóink tárolókapacitása véges, így be kell tudnunk osztani a rakományt. Lehetőségünk van arra is, hogy rakomány nélkül küldjük el hajóinkat egy más városba, ilyenkor a Send of Ship menüpontot kell választani.



a figyelmünket eddig. Nos, de seba, itt a nagy lehetőség, induljunk egy kis hajókázásra.

Alapvetően egy Pirates! típusú játékról van szó, bár mint később meglátjuk, vannak elég jelentős különbségek.

Kezddéskor a szokásos dolgokra kell választanunk, meg kell határozunk a játékosok számát, illetve nevét, vagy éppenséggel egy kimentett állást töltse-

ilyenkor kell igénybe vennünk a fogadó szolgáltatásait. Minden városban más és más a fogadók kialakítása és szolgáltatásával, azonban alapvetően ezekről információkat kaphatunk, ha rákattintunk a fogadók alakjára. Ilyenkor egy kis ablak jelenik meg, mely információkat ad a fogadó szolgáltatásairól, valamint a szoba áráról. Ha elfogadjuk a szállást, akkor már csak meg kell határozunk, hogy hány napot óhajtunk töl-

nunk. Mi is elutazhatunk a hajóval, ilyenkor a Travel by Ship-re kell kattintanunk. Idővel újabb hajókat is vásárolhatunk, persze ne reménykedjünk, ez nem a játék legelején fog bekövetkezni. A lehetséges választék persze nem valami nagy, hisz mindössze 2 fajta hadi és 3 fajta kereskedelmi hajó közül vásárolhatunk, melyek gyakorlatilag csak a tárolókapacitásban (és persze az árukban) különböznek.

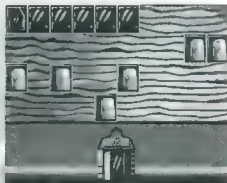
- Rathaus - kereskedőház

Nem igazán érdekes ez az épület, hisz mindössze két funkciót lát el. Az első az, hogy a térképre kattintunk, akkor a program a térképen megmutatja a városok hovatartozását, a birodalmak kiterjedését. A másik funkció a kereskedelmi flotta elhelyezkedését, illetve várható menettrendjét mutatja. Szükségünk is lehet erre hamarosan, hisz nem csak kereskedni lehet ugyebár a tengereken. Előfordulhatnak csúszások a menetrendben, így jó, hogy mindig kijelzi a gép, hogy hol tart a flotta.

- Store - kereskedelem

Két fajta dolgot intézhettünk itt. Az egyik a megtermelt és éppen a város raktárában talál-

próbáljuk értékesíteni a terméket, ahol nincs is olyan raktárunk. A másik kereskedelem a megvásárolható fegyveres erőket érinti. Öt fajta egységípust vásárolhatunk, melyek elég



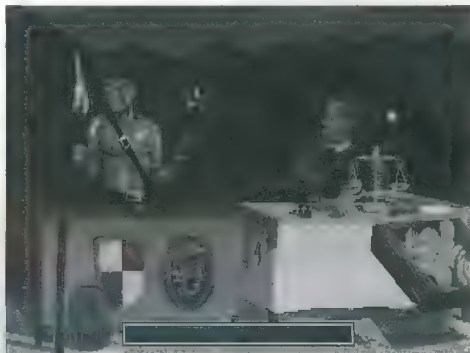
változatos áron kaphatóak a szabadpiacon. Értelemszerűen a legdrágább egységgel tudunk a legjobban harcolni, azonban nem árt vigyázunk a vásárlgatásnál, mert igen könnyen kikölthetjük a nagy fejlesztésben. A megvásárolt katonákat (és az egyebeket) csoportosíthatjuk is a 3 lehetséges helyszín között. Minden városban található egy erőd, mely természetesen a tulaj kezében van. Ezen kívül a városban is állomásozhatnak katonák, ez jelenti a második variációt. A harmadik helyszín a kikötőben álló hadihajóink, melyeken igen szép mennyiségben helyezhetünk el katonákat. Szabadon csoportosíthatjuk ka-

- Farm - termőterületek

Mivel alapvetően kereskedelmi játékról van szó, így nem csoda, hogy igen nagy hangsúly van a termelésen is. A Farm bejelentkezésekor a felső barna terület jelzi a földterületeket. Amin már eleve a mi tanya-épületünk, illetve termőterületünk van, azt a már jól megszokott kis ikonok jelzik. Az üres területek sima barna színnel vannak jelezve, itt csak a pénzünkön múlik, hogy mennyit kívánunk vásárolni belőlük. Először mindig a tanyát kell felépítenünk, majd ehhez kapcsolódva kell kiépítenünk a termőterületeket. A kis kockáknak szomszédosnak kell lenniük ahhoz, hogy valóban beinduljon a termelés. Az üres területek felhasználása után már csak az ellenséges területek közül válogathatunk, azonban itt már

hajómodellre kattintva egy kis áttekintést kaphatunk hajóinkról.

Ezek voltak tehát a helyszíneink, következzen most néhány gondolat a játékmenetről. Sokféle meglepetés érhet minket a játék során, hisz nem csak ellenségeink lapkodnak azon, hogy elpusztítsanak minket, hanem a természet és persze a kalózok is ellenünk fordulnak néha. Nagyon becsapós a program a pénz tekintetében, hisz nagyon soknak látszik a kezdésnél kapott aranyak mennyisége, azonban később majd meglátjuk, hogy milyen hamar képes elfogyni a pénzünk. Így kezdünk jól bebiztosítani magunkat a támadásunk ellen, mert nagyon hamar véget érhet a játék ha csak a hódításra gondolunk. Így kezdünk



némi ellenálásra is számítanunk kell. Az ellenséges területeket kis zászlócskák jelzik, melyeken a szám a terület őriztségét hivatott bemutatni. Katonáink egy bizonyos időszak alatt nem sok területet szeretnek meghódítani, így néha phenitettünk kell őket, ha eredményesen akarjuk őket használni.

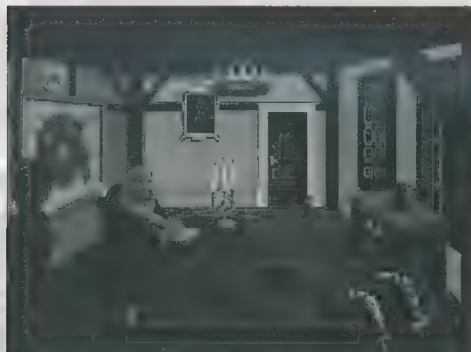
- Palce - kormányzóság

Utolsó helyszínünk az előljáróság, ahol általános infókat kaphatunk a játék menetéről. Lehetőségünk van az összes városban található terményeink megtekintésére, valamint itt is tologathatjuk a harcosainkat a különböző helyszínek között. A

minél jobban és ésszerűbben megszervezzük a termelésünket, mert nagyon hamar szükségünk lehet az ebből a forrásból származó bevételekre.

Nem volt nagyon rossz a játék, azonban nem igazán passzol a mai kor szelleméhez és persze kivitelezéséhez sem a játék. A stratégiát és kereskedelmet kedvelők természetesen meg fogják nézni a Big Sea-t, azonban nem biztos, hogy nagyon sokáig fognak vele játszani (pláne ha nincs egy HD a közelben).

Bear**



ható áruk eladása. Ilyenkor kijelzésre kerül a raktárak tartalma és mi szabadon garázdákolhatunk benne. Alaposan meg kell fontolnunk, hogy mely városokban mit szeretnénk eladni, hisz nagyon kellemetlen lehet, ha egy olyan városban

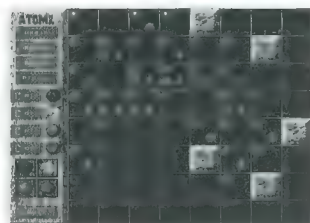
tonáinkat, azt vegyük csak figyelembe, hogy a területek meghódításánál a Camp alatt található seregek, míg az ellenséges támadás visszaverésében az erődben (Fort) található egységeink vesznek részt.

SOFTWARE



AtomZ V1.0

Az Atomz egy különleges táblás játék, témája az atomok összerakása, illetve szaporítása persze az ellenfél rovására, amiből akár három is lehetséges. A kész atom összedolgozása után látványosan szétröppen, így terjeszkedik a szomszédos mezőkre. Ha a mezők valamelyikén épp az ellenfél atomjai vannak, úgy azokat átalakítja saját elemeire, majd annak szomszédos területét is, és annak szomszédos területét is, így sorra tovább. De ugyanez a folyamat zajlik le akkor is, ha a te atomjaid vannak a terjeszkedés által érintett mezőknél. Leginkább egy fűzős, maghasadásos folyamathoz hasonlít a dolog. A robbanás sorozat akkor fejeződik be, amikor az utolsó mezőn átalakított atom már nem alkot egy komplett egységet (4). Azt mondani sem kellene, hogy a játék akkor ér véget, amikor az "ellen" atomoktól teljesen meglistítottuk a táblát. Tapasztalataim szerint, az általam igen igen reménytelenné vált alkát 1-2 jó húzással nyeresére lehetett fordítani. A számítógép logikája, algoritmusa elég jóra sikerült, vagyis kemény ellenfél. Táblára ún. blokkok lerakása is lehetséges, bár ez nehezíti a

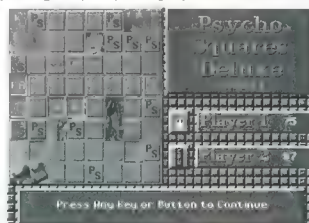


Az Atomz, WB3.0
AGA-1 igényel.
Regisztráció
csak 55-ba kerül.



Psycho Squares De Luxe V1.0

Penthouse hat number, Blueangel-69, nem nem, illetve igen igen. Nem, mint nem kell megvenni ezt a két játékot, igen mint, igen a Psycho is ugyan az a stílusú játék, de Shareware kiadásban. A program főbb paraméterei: 1 lemez, HD install, zene + samples, 13 szint, multiplayer, A500-A4000. Akl a fenti két program valamelyikét ismeri, annak nem újdonság a Psycho játéklégiója. De nézzük először a bejelentkező menőt. Beállítható opciók, 1-2 player, level (easy, normál, advanced), game graphics (új grafika data lemez), samples (on/off). A második játékos csak a joy, illetve a keyboard, míg az első játékos csak az egérrel játszhat. A játékot természetesen lehet egyedül, a gép (CPU) ellen is játszani (solo game). A tábla 8x8 részre, kockára van felbontva, a kockákra olvasható számok



zöld, illetve kék színűek. Ha a kék színű kockát választod, akkor a rajtuk lévő szám hozzá adódik a pontfajdhoz, a zöld pedig logikusan levonódik. Az első játékos (Te) csak visszintessen, a második pl. CPU pedig csak függőlegesen léphet. Epp ezért úgy kell kockát, mezőt választanod, hogy az ellenfél lehetőleg nálad csak kisebb értékű kockát választhasson, vagy zöld, negatív értékű helyre léphessen. Ezenkívül pár kocka alatt ún. bonus földiárat, teleport, negatív, multipliers stb. A játéknak akkor van vége, ha már nem tudunk hova lépni, vagy teljesen lebonthatjuk a táblát, az nyer, akinek a végén több pont jött össze. Akárcsak a sakindí, itt is jó előre gondolkodni, főleg a nehezebb szinteken. Akl végigjátszotta az összes levelt, és unja a tábla képeket, kb. 4-5 lemeznyi data, graphics disc rendelhető a Psycho mániához. Ezt a remekbe szabott játékot is Michael Wels-nek, és csapatának köszönhetjük.



Scorched Tanks V 1.75



alap gondolatból mivé fejlődtek az újabb Tanks verziók, az szinte hihetetlen. A Scorched Tanks programozói sem elégedtek meg 1-2 fegyverrel, a V1.75 verzióban már 60 fegy gyilkol, és védekező lövedék-fajdából válogathatunk. Még felsorol is hosszú lenne mind, akad itt patagó, átfúró, lézer, atom, szétröppenő, faléplő, hangfegyver, és még sok sok más agyafúrt találmány. Mindezek mellett lehetőségünk van a tankunk teleportházára, mozgathatjuk a kezdő képet gondosan tanulmányozva, ugyanis itt állíthatod be pl. a menetek száma 1-99, a start pénz 10-50.000, és természetesen a játékosok számát (1-4). Ez utóbinnál akár játszhatok három "gép" ellenfelel, vagy három barátoddal, egymás ellen. Ezenkívül az options menüben külön bekonfigurálható a "csatamező" nagysága, a gravitáció, és más alapérték. Minden ikon ahol értéket, opciókat lehet állítani, ott a pointer alatt a "click" szó jelenik meg! Start után a fegyver vásárlás menübe kerülünk, ahol kiválasztás után a buy, sell és done varázsszókat használhatod. Mivel a fent olvasható

pénzgyűség véges, lehetőleg megfontoltan költkezz. Egy-egy parti, csata után növekszik a pénz, nagysága attól függ, hogy éppen nyertél vagy vesztettél. A játék egyszerű. 1. Válaszd ki a fegyvert. 2. Állítsd be a szöveget (Angle). 3. Határozd meg a tüzerőt (Power). 4. És löv (Fire). Lehetőleg ne 90 fokban, és először ne nagy tüzerével. A harc képményén is a "click"-nél lehet manipulálni, pl. megnézhet az egész csatateret, save (csak egy állás), és információ (pontok, sérülés, pénz). Végül megjegyzem, hogy nem csak a S.Tanks, hanem kb. 3-4 fajta Tanks játék létezik Amigard. A remek játék Michael Welch-nek köszönhető az USA-ból. Regisztráció 10\$, és küldi a legújabb verziót (V1.8).



JÁTÉKOK



Telekommando 2

Ákár csak az előző számban, most sem maradhat ki egy jó SW kalandjáték. Ez is akárcsak a Backstage-t a német, Art Department csapat készítette. Tehát főleg e nyelv kedvelőinek ajánlom, ami nem azt jelenti, hogy aki logikusnak gondolkodik az nem játszhatja végig. A program irányítása, kezelése kényelmes, egyszerű és magától értetődő. Mivel ún. ikon vezérelt, így a megfelelő cselekvésekhez nem kell szótár után kapkodni, legfeljebb csak először. A játék során az Esc billentyűvel léphetünk az options, save, load menübe. Hűsünk egy mezel telefonszerelő (lásd prg. címe), feladata az Umwelt 2000 cég kommunikációs rendszerének helyreállítása. A céget, ami a környezetvédők fő bástyája, egy ellenséges csoport teszi működés képtelenné. Nem marad más hátra, mint ésszel, logikával legyőzzük a banditákat, hogy halj vannak, és kik ezek, egyelőre titok. Kezddük pár segítséget tanondatokban. Nyisd ki az autódát, vedd ki szerszámosládát, majd csukd be az ajtót. A portálról megdughatod, hogy a főnökasszony a negyediken vár, de a lift rossz. Menj be a jobb oldali ajtón, a szerényből vedd ki a biztosítékokat, majd le a pincébe, javítsd meg a szellőző berendezést, és vedd fel a létrát. A liften ezt támaszd a falhoz, nyisd ki a lift tetejét, és használd (bentül elektromos tőt becsukni, emelet a rajtot múlik. mivel csak nek a nagyszerű 11 lemez kalandjáték-



nek 32 színével, és OctaMed zenéjével az ára mindössze 5DM. Feltétlenül ott a helye a shareware lemezeld közt, vétek kihagyni.



Klondike V3.0 AGA

őretlenül növekszik az idővel. S mivel immár a V3.0 -át tapossák a fiúk, ideje, hogy szánjunk rá pár sort. A játék legnagyobb egy normál passziósz kártyajáték, ami messzemenően kihasználja az AGA-s gépek lehetőségeit. Igazi élvezetéhez 4 MB Fast RAM, és Multiscan monitor dukál, de ha csak normál A1200, TV, és HD, hardverekkel rendelkezél, akkor is játszhatod vele, legfeljebb kiugrik a szemed. A mellékelt dokumentáció, txt, és guide formátumban az install lemezeken (4 db) megtalálható, így kezelésére nem témnék ki. Konfigurálásában a jelszó, minden szabadon bedítható! Az OctaMed zene, a kártya, a felbontás stb. Erre "normál" passziósz terjedelme hihetetlen mértékig növelhető, hisz igen sokféle, sokfajta kártya jelenik meg hozzá mind a mai napig. Egy-egy pakli mérete akár 8-900 kbyte lehet, ezen nem kell csodálkoznunk, hisz a legtöbbjük HAM8, vagy 256 színű. A körkészen forgó 10-30 kártya bizony igen tetemes helyet igényel(ne) az HD-n. Sokakban joggal felmerülhet a kérdés. Minek ennyi kártya? Mivel a hírek szerint csak egyfajta francia kártya létezik. Nos, persze kártyákon elhelyezkedő figurák egységesek, viszont a rajtuk látható (előli és hátul) "ábrák" igen változatos képeket alkotnak. Vannak pl. Lionking-es kártyák, Walt Disney-es, meg Dr. Who-s, meg Madonna-s, meg hát finoman mondva mindenféle, és fajta ruhátlan nőségek van Press mouse netán a le-

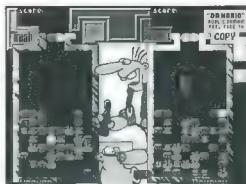


sem elég, akkor a kedvenc GIF gyűjtemény a programhoz mellékelt kártyageneráló igen élvezetes, kellemes, "fátyányos", és nagyszírtatni, 20 Holland Guildent-ért megte-



Dr. Mario

Az igen sokfajta PD-s Tetris közül a Dr. Mario ötletével maga a fellátalót. Trash nevű Német csapat 100 kb-os munkája A500-4000 gépekre (AGARun). A játékot egyedül is, de inkább multiplayer üzemmódban, ketten játszva lehet igazán élvezni. A hagyományos tetriszhez mellett a fő célunk, a kis vírusok, "manók" eltüntetése, totális leépítése a tábláról. Ez úgy érhető el, hogy a leeső tetris,



arvosságok kapszuliákkal a vírusokat, 4 (3+manó) azonos színű egységre egészítjük ki, vagy vízszintesen, vagy függőlegesen. A lephyogó kapszulák (tetris) forgatása joy-fel és le, míg esésük gyorsítása a fűzgombbal történik. Szint (level) és a sebesség (speed) bedítlés csak kezdés előtt lehetséges, ezek nagysá-

ga, értéke a szinttel együtt növekszik. Nehézségi fokok a vírusok számával állnak egyenes arányban. Speed opciók a wild, okay, és lame, míg a szint 1-20-ig állnak a rendelkezésünkre. A játékhoz se-lyűgiséget, kezelési ismertetőt a tetristáblán lévő scroll szövegben olvashatod el. Zeneje rock stílusú, de igen jól illik a játékhoz. Érdekes, szórakoztató játék, és szinte meguntatatlant



Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékok a rovat számára. Lehetőség mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - 'PD játékok'
1399 Budapest,
Pf.: 701/765

FLINK

Jelenleg talán ez a legjobb platformjáték CD³²-re, gyönyörű grafikával és nagyon jó játszhatósággal!

Hardware igény:
CD³²

92%

PSYGNOSIS

CD³²

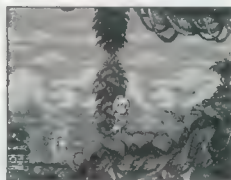


Psygnosis. Ha négy-öt éve még nem volt Amigád, talán nem sok emléked fűződik ehhez a névhez. Egyszer volt, hol nem volt, volt egy Beast nevű játék, ami nem igazán eredetiségével, de minőségével és az őt követő más 16 bites káprázatos játékokkal együtt, a Psygnosis nevét az Amigások számára a beszerzendő játékok jelzésévé, valamint a minőség fogalmává tették. Az elmúlt évben tovább fakult e halványodó fogalom, hiszen amit láttunk a cégtől, az árnyéka sem volt a régi sikereknek. Nem így van ez most, mikor egy Flink nevű CD érkezett a szerkesztőségbe. A minőség ismét a régi, bár az idő kissé elszállt a régi mérce felett, ám a szépség és igényesség soha nem fog kimenni a dalból.

Nyugodtan állíthatom, a Flink jelenleg a legjobb platform öröklet CD³²-re, és ezt a továbbiakban meg is próbálom elhárítani veled.

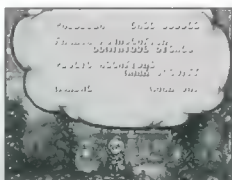
Talán senki nem fog meglepődni ha kiderül, nem jelentetünk meg külön számmal a Flink háttértörténetéről, hiszen elér néhány mondatban is.

megalapozta. A sziget bálcs, ám óvatlan vezetőit elrabolta, majd lelkeket -a győzelmi vacsora során megürült- befűttes üvegekbe zárta. Ezeket az üvegeket pajzsai között osztotta szét, akik megígérték, senkinek nem adják át. Wainwright a gonosz varázspáris meghűlésére hivatkozva egy vulkán belsejében rendezte be irodáját, ahová jól be is fűtött. A természetes energiaforrások elégtelen égése következtében csúnya bodor füsttel borította a szigetet, amibe Wainwright gyógyteájának kengőzös párja bele-bele vegyült. Mindez arra volt jó, hogy a szegény -hajdan boldog- emberkének még morcosabbak legyenek.

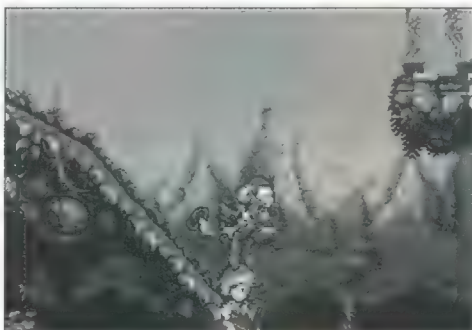


A gonosz ügynökkel már ellepték és ellenőrzésük alatt tartják az utakat, a falut és a várost is. Őrítás szörnyetegek őrzik a kristályba zárt lelkeket. Flinknek hosszú és kalandos útja lesz a vulkán belsejéig. Minden útszakasz végén a sziget fölémelkedik, hogy kiválassza további útját. A már egyszer végigjárt útszakaszra ilyenkor mindig visszatérhet, amire

Az Imagica névvel illetett szigetcsoport vidám lakói békésen éldegéltek lakóhelyükön. Hasznos varázslatokkal könnyítették munkájukat és élvezték a szigetre jellemző kellemes időjárást. Ez a mesebeli békés-



ség éppen addig tartott, míg a mesebeli gonosz varázsló a demokratikus választások hercehurcájától megkímélve a már említett békés lakókat, despotista önkényuralmát



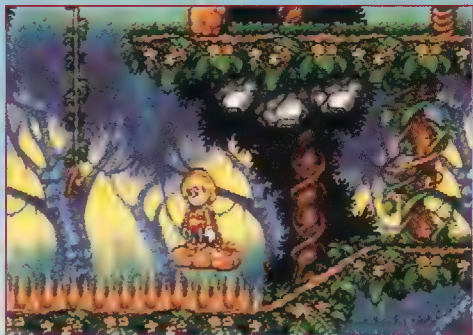
Egy erdő szélén Flink, a varázsló növények összekeverte a szükséges összetevőket, majd egy halk puffanás mellett új varázslatának szimbóluma helyett koszos kis lemmingek masztak ki a rotyogó kondérból. Gondolta, nem lehet hogy élete végéig ilyen esetlen növények maradjon. Tényleg kellett tehát valami. Elindult, hogy megtisztítsa Imagicát a gonoszról.

gyakran szüksége is lesz. A legtöbb ellenfél igen érzékeny arra, ha páros lábbal szökellünk a fejük búbjára. Ettől általában alábbhagy harci kedvük. A leütött egyedeket akár fel is ragadhatjuk és hozzávághatjuk társaikhoz. Flink olyan jó kondában van, hogy szerintem egy kétkeses karddal hatékonyabb lehetne, mint a varázslói ujjbegyével.

Fontos tárgyakat rejtenek az itt ott felbukkanó faladák, ezért nem bánjuk meg ha engedünk a kíváncsiságnak. A ládák útités után kíváló harci eszközzé válnak. Így találhatunk varázsszerekre, életekre, mágikus energilára, varázsercsekre és némi útmutatásra. Minden útszakasz végén egy égbe mutató kőkéznél emelkedhetünk a sziget fölé, miután Flink kitűzte győzelmi zászlaját az útra. Egy útszakasz több részből is állhat. Ilyenkor megessik, hogy olyan helyre kerülünk, ahol nem állhatunk le gondolkodni, mert az út folyamatosan halad alattunk.

Az út során találkozhatunk Wainwright pojtásaival is. Ha kide-

űtközben sokszor hasznát vehetjük mágikus szakképzettségünknek. Fejből ugyan egyetlen varázslatot sem tud Flink, ám nagy tudású elődei sok varázslatot papítercserre vettek. Mielőtt Flink elkántálhatna mondjuk egy "csapjon beléd egy villám" varázst, először ki kell főznie szimbólumát a varázstercser receptje alapján. A papiruszról ki tudja bön-gészni milyen alkotóelemek szükségesek a varázslathoz, ám mivel még csak tanonc, gyakran előfordul, hogy nem tudja azok pontos sorrendjét kiolvasni. Ilyenkor marad a próbálkozás, ami persze felemésztheti keservesen megszerzett tigris szempolyónkat vagy goblin szemfogunkat. Nem árt



Spirit world - segítségével a le-lek világába juthatunk
Shrink spell - zsugorodás

gadd meg a tanácsot és járj vissza az első szint elejére szorgalmasan éleket gyűjteni. Úgy nincs akadály!



rül, hogy jobbak vagyunk náluk, akkor egyenként megszabadíthatjuk a bölcs vezetőket, akikről segítség helyett tanácsokkal gazdagabbban válhatunk el. Így tudjuk meg, hogy az öreg almafa is rejt titkokat, na és persze elrablott bölcsét. Később megtudhatjuk, hogy a gomolygó füstfelhő sem néptelen, és még csak nem is vendégszerető. Ide viszont csak egy szellem juthat el!

Ha már az egész stábnak visszazsereztek hányatott sorsú lelkét, akkor megnyithatjuk a vulkán kapuját, majd alászállhatunk a lávafolyamhoz, aminek tüzgolyói, fortyogó bugyrai közt szembesülhetünk Wainwrightal a végső elszámolásra...

ha megjegyezzük, mit hol találhatunk, ugyanis mindig visszamehetünk anyagokat beszerezni.

A fellelhető varázslatok a következők:

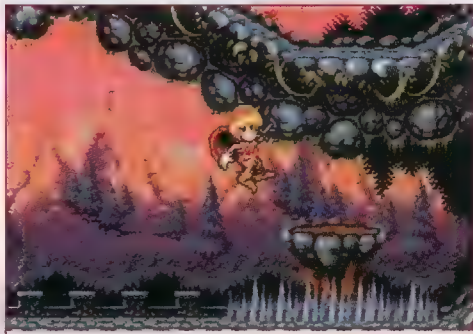
Spirit bomb - tulajdonképpen a légfegyver mentális változata
Demon spell - egy köröttünk kerengő bennünket őrző démoni idéz meg
Magic shield - némi védettség ebben a rohanó világban

Platform spell - egy kis felhőpamacs keletkezik ami elbírja súlyunkat
Dust devil - mini tornádók söprik el a morcona marconákat

Lightning spell - nyári zápor hangulatát idézik a halálos villámcsapások
Quick grow - egyfajta növény gyors növesztése

Miután egy varázslatot elkészítettünk, azt kíválszva bármikor használhatjuk, ha van hozzá elegendő varázserőnk. Ezt a varázserőt vagy kis flakskából, vagy ártalmatlanított ellenfelekből nyerhetjük.

Ha belátjuk, hogy a játék fantasy környezetben játszódik, van benne mágia és magasztos cél, akkor tanácsot kérhetünk a szerepjátékok legszakavatottabb bölcsétől Mocsytól.



- Mondta Mocsy, mit tanácsolsz általában a játékosoknak? - Mindenekelőtt tréning, azután tréning, végül pedig kitaratás!

Flink egyetlen javítható tulajdonsággal rendelkezik, az éleiteinek számával, ami tényleg zavar téged az a vulkán mélyén ücsörgő mókus, akkor fo-

A játék hátterrel, animációval és zenéje mind szinte tökéletesen kidolgozott. Összességük pedig olyan kellemes hangulatot nyújt a játékosnak, amit csak kevés program ér el. A pályákon mindvégig találunk új elemeket, meglepetéseket. Nem egyszerűen az ismert elemek egyre nehezedő kombinálását nyújtják a szintek. A vége felé még egy vágtrató agyaras csorda is előkerül a fenileket

igazolva. Egyetlen lehetőség hiányzott nekem, a játékállás elmentése. Így a végjátás hosszú és fárasztó, ám érdekfeszítő és izgalmas kikapcsolódás.

Lázi

MENZOBERRANZAN

Sokkal, de sokkal több lehetőség van ebben a történetben, mint amennyit az SSI kihozott belőle. Nagyon sajnálom, hogy csak ez a csapat készíthet játékokat AD&D kiadványokból. Kíváncsi lennék mit tudnának kihozni a Westwood tagjai Drizzt kalandjaiból!

Hardware igény:
386/40, VGA, 4 MB RAM,
25 MB HD, DOS 5.0

75%

SSI

PC DISK

Nem hiszem, hogy van olyan fantasy rajongó, aki nem ismerne Drizzt Do'Urden történetét. Az angolul kevésbé tudók nagy öröme, nemrégiben megjelent magyarul is néhány történet a renegát drow elf hányafalt életéből. A legutóbb megjelent Kristályszilánk egy újabb trilógia első része, melyben Drizzt-nek meg kell küzdeni a barátai felfejtéréért. A második trilógia befejeztével sem ér véget a történet. A Legacy-ban ismét összetűzésbe kerül a sötét elf

Artemis Enteri-vel, a gonosz bérnyilkossal és annak alkalmi szövetségeseivel. A folytatásban Drizzt visszatér Mélysőfét világába és csak a barátai (és ellenfelei) segítségével tud megmenekülni a pák hálójából. A Siege of Darkness pedig a Problémás Idők (Time of Troubles) idején játszódik. Az isteneket Ao főisten száműzi a Birodalomba két

isten lopása miatt. Csak akkor térhetnek vissza a mennyekbe, ha előkerítik az ellopott varázstáblákat, amik az Istenek kötelességeit tartalmazzák. Látja, a gonosz Pátkirálynő személyesen jelenik meg Menzoberranzan utcáin. Vele kell Drizzt-nek megküzdeni.

Az alaptörténet tehát adott volt az SSI programozóinak, de ők nem tudtak felnőni a feladathoz. Nagyon sokat vártam pedig ettől a játéktól. Volt már ennek a csapatnak egy előző munkája is, de nem arattak vele osztatlan sikert. A Ravenloft-ról beszéltek. A sok hiba és a gyenge grafika nagyon lerontotta a mű értékét. Az alap ott is egy remek világ volt, de nem tudták kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. Sajnos a grafikán itt sem változtattak, a szörnyek néha meglehetősen primitívnak tűnnek. A bevezető képsorok minősége eléri a kívánt szintet, de ez még nem elég az üdvösséghez ebben az iparban. Sokat dobott volna a minőségben egy jól megírt történet.

R.A.Salvatore biztosan nem örülne ennek a borzalmas tákolmánynak, amit egyesek sztorinak mernek nevezni.

Az NPC rendszer lett volna még az a rész, ami feldobhatta volna a játékot. Naná, hogy ezt is elcseszték. (Bocsánat) Már rögtön a játék elején fel lehetett venni a csapatba Drizzt Do'Urden-t. Remekül mutatott az ötös szintű csapatomban egy 15-ös vándor. A szuper fegyverrel. Szerencsére erre nagyon odafigyeltek, hogy Drizzt fegyverei és felszerelése megegyezzen a már ismeretekkel. Lehetőségünk van a hűsleges párdúc, Guenwyver megidézésére. Na, mondom mikor megláttam, ez igen, végre valami eredetiség. Keservesen csalódnom kellett ebben is. Csak úgy tudjuk használni az onyx szobrot, hogy a drow egyik fegyverét kivesszük a kezéből és belerakjuk a figurát. Klikkeljünk rá és támadáskor egy párdúc mancsa lendül ki az ellenfelekre. Persze csak korlátozott ideig lehet ezt használni, időnként pi-hennie

kell a párdúcnak a saját létszámát. Tulajdonképpen az egész procedúra nem volt jó semmire sem. Karddal is ugyanolyan lehet csapni, mint a manccsal.

A másik nagy kifogásom az eredeti regények megváltoztatása. Már a Ravenloft-ban is nehezeményeztem, hogy egy kis kilencs szintű csapat könnyedén leveri a nagy Strach van Zarovich-t, a hatalmas vámpírt. Kíváncsi lennék, milyen gyorsan intézne el egy jó mesélő egy ehhez hasonló partit igazi szerepjátékban. Nem tanulnak a fiúk a hibáiból. Drizzt anyja, Matron Malice már régen halott volt, mikor Drizzt egyáltalán a felszínre került. Rízen Do'Urden teteme is már régen elrohadt a Mélysőfétben, mire ez a történet játszódik. Egyedül Drizzt húga, Viena van még életben a szereplők közül, de ő sem sokáig. No meg aztán kíváncsi lennék, hogy miért engednek be egy lawful good lovagot csak úgy a kaotikus Menzoberranzan utcáira. A gonosz papnők rögtön kiszúrnák, hogy nem oda való.

Térjünk vissza az NPC rendszerhez. Nagyon szépen hangzik,



hogy egy rakat mellékszereplőt fel lehet venni a csapatba, de az a nagy helyzet, hogy az egészeknek semmi értelme sincs azon kívül, hogy még egy karakter tud vagdalkozni a karddal. Megint csak a FATE-et tudom felhozni példaként. Hogy is volt ott? Felvettük a csapatba Toronart. Volt értelme? Hát persze, nélkülük nagyon nehezen ment volna a kastély. (De nem lehetetlen!) A kis Marina is utólag került be a csapatba,

mit kezdenek ember rabszolgákkal az Underdark-ban, ugyanis az olyan munkaező, aki egy kukkot sem lát, nem termelhet nagyon hatékonyan. A falut tehát megtámadták és fel is gyújtották. Mint alkalmi fűzőtöket, minket ért az a nagy megfeszítettség, hogy eloltsuk a lángokat. Teljesen felesleges nagyon sietni, mivel nem fog leégni a falu akkor sem, ha mondjuk lefeksünk aludni. Az az egy ház ég tovább szépen,



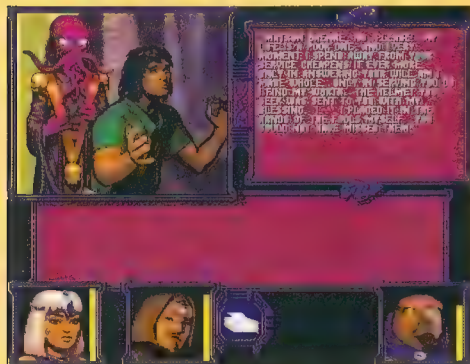
pom a light spell.

A régi törp bánya előtt iszonyatos veszélybe került a csapatom. Egy magányos óriás támadott meg, de szerencsére a közelben volt Drizzt Do'Urden és így megmenekültem. Elmondta, hogy ő is a rablókat üldözi, és ha már úgyis arra megyünk, mehetnénk együtt. Miért ne, ugyanis Drizzt az egyetlen dolog ebben a programban, ami érdekes.

egy ilyen dungeon megtervezéséhez. Néhány szerepjátékot már végigküzdöttem, de az SSI ütvészről magasan a legbőnőbbak (talán az Aréna közelebbi még meg). Elég lenne egy pillantást vetni a Dungeon Master remekbeszabott szintjeire, és máris nem lenne annyira unalmas a máskézés. Itt nem is kell mást csinálni, csak a térképet bámulni, hogy hol nem jártunk még és az utunkba akadó szerencsétlen szörnyeket kardéire hányni.

Egy barbár akad az utunkba, aki megajándékoz minket egy térképpel, ami segítségével eljuthatunk utunk céljához. Sajnos a barbárt nem tudjuk már felvenni a csapatba (bár ki lehet rugni Drizzt-t, de nem ésszerű). Itt dobna fel a kalandot néhány mellékküldetés, melynek időtartamára beállít

A felszínen csatlakozik a csapathoz még egy NPC. Egy kenku (a Beholder egyből ismerős) akar a sebesült szárnyáért bosszút állni a drow-n. Elég kellemes karakter, tolva-j-harcos-varázsló. Menjünk le a barlangba és máskéjlünk egy kicsit ezekben az időtlenül megtervezett labirintusokban. Csak tudnám, milyen lelkiállapot kell

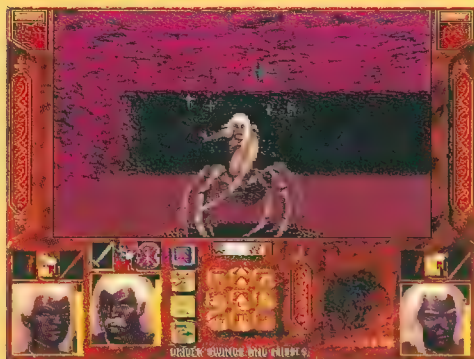


de meghatározó szerepe volt a játékmunkában, nem csak az, hogy ültött egyet a szörnyeken. Ezek azok az apró részletek, amiktől igazán lázba jön a magamfajta játékos. Papolhatnak nekem javított grafikáról, meg szuper zenéről. Hova jöhet a Menzoberranzan grafikája a Wizardry 7-hez? Pedig az csak két lemez volt (1992-ben!!!). Ott legalább meg tudtam csodálni a szörnyeket harc közben. Itt meg keftől csapok a kardommal és már csak a halálnyögést hallom. Roppant mód el vagyok keseredve ettől a műtől. Nagyon remélem, hogy nem ez fogja jellemezni a jövő kinklatát.

Ennyi rossz után lássuk miről is van szó. Szinte már Irodalmi mélységbe megy le a bevezető képsorok eszméleti mondani-voja. A kis hegyi falut, ahol éppen phenünk, drow elf harc-
cosok támadták meg. Sokat le-
mészároltak, elhurcoltak, ahogy ez ilyenkor lenni szokott. Arra azért kíváncsi lennék, hogy

addig amíg néhány vödör vizet nem öntünk rá. A falu kapitánya természetesen roppant hálás ezért és rögtön fel is ajánkozik, hogy segít kiszabadítani az elrabolt foglyokat.

Ennyi az alapsztori, kicsit lehangoló egy Sötét Elf trilógia után. A fogadás nagyon elégedett a teljesítményünkkel és hiábál egy varázslatoktól tukmál ránk. Ne legyünk álserények, nyugodtan fogadjuk ell a falut övező területen lakik egy öreg druida. Nagyon sokat tud a drágakövekről és a sötét elfekről. Szerinte nem sokra megyünk a sötétben infralátás nélkül, ezért szükségünk lesz néhány speciális drágakőre. A varázslatot ő el tudja készíteni, nekünk csak az alapanyagot kell beszerezni. Egy közeli verbeeg barlangban meg is találjuk a kőveket. Az öreg állta is a szavát, és most már nyugodtan lemehetünk a sötétbe. (Persze ennek sem volt sok értelme, mivel amint beléptem a sötétbe, már varázslata is a pa-



hozzánk a barbár. A végeztével akár el is lehet, de így az összes többi karakternek nem lesz más szerepe, csak annyi, hogy beszélgetnek velünk néhány jelentéktelen apróságokról.

Az elfek megpróbálnak különféle csapadékkal és rajtaütésekkel megakadályozni minket célunk elérésében. Tengemély szörny támad ránk, szóval nem fenéki tejfel az élet. Szerencsére a programozók nem adtak annyi intelligenciát a lényeknek és az elfeknek, hogy egyszerre támadjanak. Számtalanszor előfordult az az eset, hogy egymás mögött állt három harcos és szép sorban megvárták, míg végzek az előtűk állóval. Így tulajdonképpen négyszeres túlerőben voltam mindig, nem is volt soha gondom közönséges csatákban.



A következő szinten egy kölény kéri a segítségünket. Helyezkötött éleformája miatt nem tudja visszaszerezni az elveszett nyakláncát és ezért minket kér meg. Hálából megnyit egy kőfalat, ami eddig elzárta a továbbjutásunkat. Egy jól előkészített csapda segítségével ellenfeleinknek sikerült elrabolni a drow barátunkat. Egy máglukán létrehozott sötétséggömb leple alatt, kilopták Drízit a csapatból. Most már csak három maradtunk.

Izgalmas helyszín következik, a driderek barlangja. Azok a drow-k, akik valamilyen főbenjáró bűnt követtek el Lloih ellen, erre a sorsra jutnak. Dríztestvére, Dinin is ilyen alakban

teni. Szükségünk lesz a varázstekerésre, amit a drider adott. Ennek segítségével átváltozunk rövid időre pökká, s így észrevétlenül bejuthatunk a városba. A legelső utunk vezessen egyenesen a bazárba. Az egyik kereskedő nagy érdeklődést tanúsít a fogadástól kapott sisakunk iránt. Fel is ajánl érte egy gyógyító dobozt, mely szerinte legalább olyan értékes. Legyen neki, cseréljük el vele!

Keressük meg a titkos kapcsolatot, akit egy gyönyörű drow nő testesít meg! Szerinte egyetlen varázsló tud csak visszaválttatni drideret, és ez jelenleg a Varázslók iskolájában található. Keressük is fel rögtön ezt a nagy tudású alakot! Drow szo-



fejezte be dicstelen életét. A drider varázslók elég kellemetlenek tudnak lenni, mivel míg el vagyunk foglalva az egyikkel, addig a másik simán tud villámokat eregetni a csapatra. Nem minden drider ellenséges itt sem. Az egyik nem támad ránk azonnal, ezért mi sem bántjuk. Elmondja, hogy puzta szeszélyből változtatták át, s nagyon hálás lenne, ha tudnánk rajta segíteni. Semmi akadálya, csak mondja meg kivel kell felvennem a kapcsolatot. A drow információi szerint a titkos kapcsolata a kereskedők negyedében található. Tőle minden lényeges információt megtudhatunk.

Menzoberranzant azonban nem olyan könnyű megközel-

káshoz híven, rögtön alkudozni kezd. A visszaválttató varázstekerés egy gyógyító dobozért. Szerencsére van egy ilyenünk, létrejöhét az üzlet. A scroll mellé kapunk használati útmutatót is. A Banere ház tróntermében kell felolvasnunk a tekerest és ezáltal a szenvedő lélek ismét visszatér eredeti testébe. Minden rendben is ment addig, amíg az első ház nagyszonyja észre nem vette tevékenységünket. Nem igazán örült annak, amit látott, hát még mikor meghallotta, hogy a sisakot elkönyvettyeltük. Kiderült, hogy a fogadó drow ügynök és a mi segítségünkkel akarta visszajuttatni a sisakot Menzoberranzanba.

Most már minket is érdekelt, mi lehet olyan értékes ebben a sisakban. Lloth saját kezével áldotta meg ezt a varázstárgyat és segítségével akármelyik drow család első helyet foglalhat el a társadalomban. Ismerve a drow hierarchiát, könnyű belátni, hogy nem szeretné a Banere ház, ha valaki más kaparintaná meg. A fogadás drágán megalakult a vétkelért, agy-fürkészedelet lett belőle. Ránk is hasonló sors vár, hacsak nem szerezzük vissza a sisakot véges határidőn belül.

mindig a tisztességes profit lebegett a szeme előtt. Könnyű lesz őt felismerni, mivel ő az egyetlen olyan drow Menzoberranzanban, aki kopasz.

Az egyik fogadásban meg is találjuk, de csak bizonyos ellenszolgáltatásért hajlandó segíteni. Egy felbecsülhetetlen értékű nyakéket kell visszaszerezni a Sáska Barlangból. Megint egy jó kis csáborgás. Mondanom sem kell, hogy az ékszer egy illúziófal mögött pihent csendesen. Jarlaxe nagy ke-

Az utat a kápolnába, Drizt nővére, Vierna állja el. Nem szeretem bántani a nőket, de az kifejezetten idegesít, ha tűzlabdával dobálnak. Az utolsó harcra nem árt felkészülni. Egy yochol veti ránk magát. Ezt a lényt! Lloth szolgálójának is szokták nevezni. Alsó létsíkról megidézett lény, csak plusz hármas vagy jobb fegyverrel lehet megsebezni. Az utolsó nagy ellenfél Drizt anyja, Maron Malice lesz. A közelharcban azonban az ő szája sem akkora.

tam és a sötétség sem volt jellemző. Két olyan tulajdonság van viszont, aminek hasznát is vettem. A fél-elfem rendelkezik egy olyan tulajdonsággal, amely segítségével fel tudtam fedni az illúziófalakat. Nem lehetett azonban teljes az örömm, mivel a titok közvetlen közelében kellett állnom, és így nem volt nagyon hatékony a dolog. Jobban szerettem volna egy True Seeing varázslatot, de persze csak az utolsó csata után kaptam meg, ott meg már nem volt rá semmi szükség. A kenku mindenesem viszont remekül értett idegen nyelvek elolvasásához. Az ő segítségével nélkül nem tudtam volna elolvasni az ősi törp írásokat.

Végezetül az értékelés. Szokásomhoz híven senkit sem akarsz elkedvetleníteni, de tömény unalom vár rá, ha alderszkedik a sötétbe. Lehet, hogy csak én vártam túl sokat a programtól, de nem tudott igazán megragadni. A Dark Sun 2 sem volt egy hatalmas játék, de minden tekintetben magasan veti ezt. Talán mondanom sem kell, hogy bizonyos szobákban olyan darabosan fordult körbe, mint a Doom egy 386SX-en. Ez azért már '94 végén tűrhetetlen. Visszatekintve az elmúlt évre, nem jött olyan anyag, ami méltán pályázhatna az 1994-es év szerepjátéka címére. Merem remélni, hogy a mostani év sokkal több igazán élvezetes kalandjátékot hoz, mint a tavalyi.

Mocsy



Most mitévők legyünk? Próbáljuk meg visszalopni a sisakot! Sajnos a Do'Urden ház egyik tagja megelőzte minket és ellopja. Másszunk vissza a bazárba és kérdezzük meg a drow nőt, mit is kell tennünk! Szerinte nincs más választásunk, mint behatolni abba a házba és rendet csinálni Drizt rokonai között. Ez azonban nem olyan egyszerű, mivel már a kapuban kiszűrik minket, felszínalókat.

gyesen elfogadta a nyakláncot, de jelvényeket azt nem adott. Egy csapat fiatal Do'Urden nemes indult partyzni a barlangokba, tőlük meg tudjuk szerezni, amit akarunk. Nem is okozott túl nagy gondot megtalálni őket és elszedni az azonosítójukat. Nem is volt semmi gond a kapunál, az őrk simán beengedtek. A közemberek területén kezdjük meg a foglyok keresését. Egy halom kulcsot lehet találni, mindegyik más-más ajtót nyit. Rövid bókázás után érünk a nemesek színtjére, ahol Drizt mostohaapja, Rizen Do'Urden próbál meg törbescsálni minket. A maradványait majd a dőgevék eltakarítják. Egy illúziófal mögött megtaláljuk a Pókok Sisakját is, amit annyira akamnak Menzoberranzan nemesei. A börtönblokkban rálehetünk Drizt varázsszimátorjaira is. Igyekeznünk kell, mert a feláldozási ceremónia hamarosan megkezdődik.

Látva a Do'Urden ház meggyengülését egy másik család támadását indított. Nénk azonban már nagy gyakorlatunk van a drow papnők elleni harcban, ezért könnyedén győzedelmeskedtünk. A többi pedig már automatikus meg. Drizt kiszabadítja a foglyokat és mindenki nagyon boldog. (Kivéve a többi drow-t.)

Ennyi lett volna az a játék, amit én a '94-es év szerepjátékának gondoltam. Sajnos nagyot tévedtem. A készítő megpróbált ugyan néhány egyéni dolgot bevethet, de ezek inkább érdekesekek voltak, nem pedig hasznosak.

Minden karakternek vannak speciális tulajdonságai. A drow elfek például tudnak levitálni és csatában előszereffel használják a sötétségömböket. A játék folyamán egyetlen egy lebegő ellenféllel sem találko-



NOCTROPOLIS

Manapság, mikor minden második napon megjelenik egy kalandjáték, elég nagy bátorsággal tesz tanúbizonyosságot, aki egy ilyen gyenge programot próbál meg kiadni.

Hardware igény:

386/33, 4 MB RAM, SVGA,
MS-DOS 5.0, DS CD-ROM

75%

ELECTRONIC
ARTS
PC CD-ROM



Kevés olyan játéktípus van, aminek annyira kedveznének a CD nyújtotta lehetőségek, mint a kalandjátékok. Nem is csoda, hogy egyre-másra jelentetik meg a cégek a különféle csodás megoldásokkal rendelkező

Kezdehetném ott, hogy az írányítás NAGYON rosszul lett megoldva. Engem kimondatlan zavar, hogy nem mozgathattam kedvem szerint a képernyőn, csak akkor tudtam egy

nagy felbontású grafika nyújtotta előnyökkel a tárgyak elhelyezésénél. Vagyis semmi nem jelezte, hogy egy tárgy felvehető lenne, sőt gyakran még arra is nehéz volt rájönni, hogy az a bizonyos illás elszineződés a barátságos foltok példaként egy drót. (Néha már annyira nem vettem észre bizonyos dolgokat, hogy Mosell segítségét kellett kérem. Igaz, aztán elég gyorsan, továbbjutottunk, de ha valaki egyedül játszik, gyakran nagyon sokáig el lehet akadni egy apró kis figyelematlenség miatt.)

De a tárgyak felvételénél maradván, az is rendkívül zavaró

litt tényleg EGY darabját lehetett elmozdítani, ha bárhova máshova mutattunk, nem történt semmi. Meglehetősen ez sem tűnik túl nagy gondnak, talán csak én szoktam meg a kevésbé aprólékos kivitelezést, de nem látom be, hogy ha egyszer valaki úgyis rájön, hogy a kerítést kell piszkálni, azt is tudja, hogy hogyan, akkor miért kell még azzal is az idejét rabolnia, hogy PRÓBÁLKOZZÁSSAL keresse meg azt a kis részt, ahol el lehet végezni a cselekvést.

Hát igen, ha ez a pár apróság - meg még néhány, amit most hirtelen nem tudok felidézni -



programokat. Ezek közül néhány valóban fölülmúlhatatlanná sikerül, legtöbbjük átlagosra, néhányuk viszont elég gyengégre.

Ha Noctropolist kell osztályoznom, nem tudom, hogy ezek melyike jellemző rá leginkább - egy biztos, az első nem. Ugyanígy maga a keréltörténet igen csak jól ki van találva, nagyon jó ötlet, hogy játék közben képességeiket is olvashatunk, érdekes és izgalmas az egész sötét világ. Csak hogy maga a játék... Hát az bizony elég gyenge.

tárgyhoz odamenni, ha azt például fölvettem, vagy használtam rajta valamit. Igaz, ettől a játék egyszerűbb is lett, hiszen ha egy helyszínen meg lehetett valamit csinálni, azt emberünk meg is csinálta. (Nem kellett mondjuk odamenni egy konnektorhoz, hogy bedughassuk a lámpát, csak azt kellett mondani, hogy use lamp.) Ettől függetlenül ez a megoldás akkor sem volt kedvemre való.

Ami azonban leginkább zavart engem, az az volt, hogy a programozók megelégedtek a



volt, hogy pl. a templom bejárata előtt a kerítés egy darabját ki lehetett törni. Ebben még semmi különös nincs, csak hogy

nem így lett volna megoldva, talán sokkal jobb vélemény alakul ki bennem a játékkal kapcsolatban - annál is inkább,

mert volt benne egy pár igen-csak kellemes nén... rész.

No, de most már lássuk, how to win the gámiun.

Hol volt, hol nem volt valahol egy távoli világban - de legalábbis itt Amerikámban - élt egyszer egy ember - kinek szakállo nem kender - de azért még jól érezte magát. No, egy napon ez az ember arra ébredt, hogy épp aláírja a felesége válási keresetét, mivel az a gonosz asszony kifogásolni merfe, hogy sokkal többet bujlla a képregényeit, mint őt. Mit tehetett volna szegény jóvendőből hűsünk, visszatért hát imádatlójához, hogy megtudja, mi is történt a múlt havi rész óta. Miután kielégítette kíváncsiságát, hallja ám, hogy nagyot rikolt a kapucsengő. Hínnye, de meglamodott, hiszen sohasse lehet tudni, hogy ki áll épp az ember portája elibe. Hát egy

Egy másik világ. Az utakat kosz és szemet borítja, a levegőben vegyszerek és az elmúlás szaga érződik, a házak gigantikus fémműsökként nyújtózkodnak az ég felé, akárcsak a fák a fényhez. Csakhogy hibba nyújtózkodnak. Ez a hely a sötétség. Ez Noctropolis, az örök éjszaka városa.

"Hé, mit keresek én itt? És egyáltalán hogy kerültem ide? Biztos csak álmodom. Igen. Egészen biztos, hogy ez csak egy álom, és rövidesen felébredek. De nem! Ez mégiscsak valóság, hiszen érzem, ahogy a hideg körülleli testemet, érzem, amin végighúzom a kezem a falon, és érzem a fájdalomat is, ha megkarmolom magam, hogy felébredjek. De mi az ott? Egy ember. Egy újságárus. Talán ő majd tud segíteni rajtam."

- Üdv, ember. Szép időnk van ma, mi? Na, mit tehetek ér-



történetbe. Csak tudnám, hogy mi itt a szerepem! Lássuk csak, mit is tudok a környezetéről..."

- Meg tudná mondani, hol találom meg Desmond atyát?

- Persze. Mindig a templomban van az északi városrészben. Tudod, haver, az a "Jófiúk" főhadiszállása. Ő irányítja őket. Ha ő nem lenne, már rég Tophat, meg a többi bűnöző kezében lenne a város. Bár most, hogy Darksheer visszalépett, meglehet, hogy így is lesz.

- Köszönöm. Vész! lát.
- Üdv, haver. Gyere vissza, ha akarsz még valamit!

"Ha valaki, hát Desmond atya segíthet rajtam. Aha, már itt is vagyok. De... Mi az ott?!" Úgy néz ki, mint egy vízköpő, csakhogy... ez ÉL!

- Üdv, mister! Mit keres maga itt?

- Hello, kölyök! Észre sem vettem, hogy te is itt vagy.

- Nem csoda, úgy tűnt, egy kicsit meglepődött azon a bűdös dögön ott a szökőkútban. Már napok óta itt van és nem enged senkit se ki, se be. Hibba próbálkoztunk meg bejutni a fiúkkal.

- Mi dolgod van neked odabent?

- Hármat találhat! Esetleg ki akarjuk hozni onnét Desmond atyát.

- Ti? Hát többen is vagytok?

- Neem. Majd egyedül fogok belekúgni a bűnözők levesébe, mi? Na, sok szerencsét, uram, én meglepek.

- Váir, hogyan...

"A fenébe! Ez fényleg elment. Mindegy, mindenképpen beszélnem kell az Atyával. De ha jól értem, ehhez meg kell öl-nöm előbb ezt a lényt.

Hm, ez a kerítés... Az egyik fémrúd laza, talán... Igen! Megvan. Ezzel, és egy kis dróttal, meg a szobor alatti kapcsolótáblával talán össze tudok hozni egy kis fegyvert. Még egy vízköpőnek is ki kell fektünie a magasfe-szültségtől.

Wheo! Ez még durvább volt, mint gondoltam! Ha tudom, hogy ez a pár voltoccsa ilyen dolgokra képes, kicsit óvato-sabban bánok vele. Nos, az út szabad, lássuk, mi vár a túloldal-on."

...

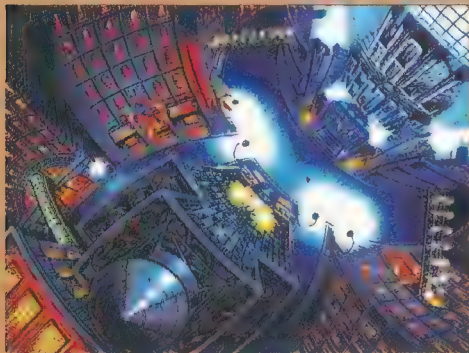
- Bocssán meg atyám, mert vétkeztem.

- Ki vagy te, és hogy kerültél ide?

- Megöltém a gargoylét. Beszéltem kell veled.

- Megölted? Ez még Darksheernek sem lett volna egyszerű feladat. Hm... Talán... Mondá, melléknél állsz ezekben az időkben, hogy megmentsem a várost.

- Az igazat megvallva, ez az amiről beszélni akartam veled. A nevem Peter, Peter Grey. És... különös körülmények között kerültem ide. Azt hiszem azért, hogy megmentsam a várost, - Jól van. De sietni kell. Egy ellenfelem, Succubus meg akar ölni engem. Menj, beszélj, Stilettoval, Darksheer régi társával. Talán ő tud segíteni. Viad magaddal ezt az állkapcsot is.



kisleány volt az, nagy csomag-gal kicsiny kacsói között, és egy halom versikével fejcskékjében. Miután nagy keservesen elgagyogta őket, áttuszkolta a csomagot a levélnyíláson, majd megpattant, hogy csak úgy porzott utána az aszfalt. Emberünk se télenkedett, ki-nyitotta a csomagot, amiben csodák-csodája egy új képre-gényt, és két érmét lelt. Az ezüst érmét az ujjai között fityegtetve boldogan beleve-tette magát új szerzeményébe. A szó szoros értelmében, hisz egyzerre megjelent előtte a pokol kapuja, és nagy villám-lások közepette elragadta őtet egy idegen világba.

ted?"

- Egy mal újságot szeretnék és lenne pár kérdésem is.

- Aha, Egy dallár lesz.

- Uh, attól tartok otthon felejtet-tem a pénzem. Elfogadná he-lyette ezt a képregényt?

- Hé, haver! Te aztán furá egy fickó vagy. Különös ruhákban mászkálsz az utcán és még kü-lönbesebb dolgokat mondasz, de... rendben van. Ilyen kü-löns könyvecskéit úgyse láttam még azelőtt. Na, mit akarsz tudni?

- Először is: Hol vagyok?

- Haver, talán narkós vagy? A fő utcában, Noctropolisban. "Hát jól gondoltam. Valamilyen csoda módján belekerültem a

Succubus hagyta itt legutóbb. "Stiletto! Végre teljesül a vágyam! Olyan régóta szerettem volna találkozni veled. De kicsoda hülyeségek tűnt ez azelőtt. Egy képregényhőssel!"

- Mi van?
- Stiletto! te vagy az? Istenem, de vacakul nézel ki!
- Kös, de nem kérdeztem a véleményed. Mondd már meg végre, hogy mit akarsz!
- En vagyok az új Darksheer. Desmond atya azt mondta, talán segíthetnél nekem megtisztítani a várost.
- És az atya azt nem mondta, hogy én kiszálltam a buliból? Várj... Mit is mondtál Darksheerről?
- Azt mondtam én vagyok az új, Segítened kell!
- Még hogy te új Darksheer! És mégis hogy képzeled, hogy egy haladéki várost fől lehet támasztani? Na, kopj le! Kezd kiszáradni a torkom.

"Csodás! Egyszerűen csak kibóbt. Akkor egyedül kezdek nyomozni. Gyerünk a Feljegyzések Hallójába. Talán ott tudnak valamit kezdeni ezzel a csonttal."
...

"Aha! Szóval ez Ben Hutchinsé volt. Gyerünk a Mauzóleumba, talán ott majd kiderül valami más is.

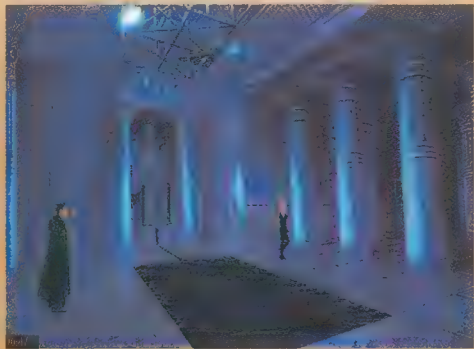
Hát persze, hogy be van zárva az ajtó. Viszont a hátsó ajtót nyitva hagyták... Uh, ezt a büzt... Jön valaki! El kell rejtőznöm! Itt ennek a koporsónak talán még nincsen lakója, de hol a kulcs? Ucc, az egyik hula alatt. Édes!"

- Melik lesz az?
- Asszonták, hogy az amellikre rá van írva a neve.
- Nem is t'ok olvasni, de csak ezen a koporsón valami cetli. Csak e lehet.
- Te, figyelj! Lehet, hogy van benne valami értékes. Ne nyissuk ki?
- Hülye vagy? Semmi kedvem, hogy egy kísértet rohagdjón hozzáam a tárgyaj után. Szépem leszállicsuk a cuccot a helyre, oszt kész. Na, emeld ma meg, te tetű!
- Jól van na! Hű de nehéz ez. Lehet, hogy arany van benne. Ne nyissuk ki mégis?
- Pofa be és vidd!

"Hé! Ezek valahová elvisznek engem! Talán mégsem volt olyan jó ötlet pont ide bűjni... Megérkezünk. De hová? Csak egyet tehetek, kinézek."

- Üdvözöllek szerény kis otthonomban.
- Succubus! Mit keresel te itt?
- Rád vártam. Reméltem, hogy

minden csupa macskák. Hogy képes ilyen helyen élni?! A párnája alatt... Egy naplót? Minek vezet egy démon naplót? Lásuk mit ír benne... Micsoda?! Hiszen ez fől akarja robbantani a templomát! Figyelemztetnem kell az atyát! Gyerünk, rohadt rács, nyílj már ki! Talán a lán-



eljösz. Együtt akartam veled lenni.
- Őőő, nem hiszem, hogy...
- Oh, nem. Nem tudsz nekem előlállni, vagy mégis?
- Ungh!

"A rohadék! Ez kiűtött és én nem tehettem ellene semmit. Most is érzem a mérget az ereimben lüktetni. Ki kell jutnom innét. De hogyan?
Állj! Mi ez itt? Egy csipke-darab beszorult az altár alá. Kell itt lenni egy kijáratnak. Igen, ez a szobor elmozdul. Várj csak, Succubus, egyszer még ekap-lak!
Ennek kell lenni a démon lakhe-lyének. Fúj,

dzsával a szobor kezéből fől tudom feszíteni. Huh, sikerült. Most pedig futás a templomba!"

- Desmond atya, ne! Ne gyűítsa meg a gyertyákat! Succubus egy bombát helyezett el a templomban.
- Mit mondasz? Azonnal meg kell keresnünk! Te nézd azt az oldalt én átvizsgálom ezt!
- Itt van valami... Az egyik szobor az altár-on... Ez a bomba. A párna alatt volt a detonátor. Szép kis bumm lett volna, ha leül.
- Űgy, szóval megtáldítottak az én kis játék-

szeremet. Seba! Ha nem így, majd megölöm az atyát más-hogy.

- Succubus! Távozz innét, vagy el kell pusztítsalak!
- És mégis akkorod ezt megtenni? Azt teszed, amit mondok. Nem vagy te elég erős, hogy ellenszegülj az akaratomnak.
- Ő talán nem, de én igen!
- Stiletto! Hát te is itt vagy? An-dri jobb. Legelőbb most veled is végzek.

"Most kell csinálnom valamit, amíg nem figyel rám. Gyerünk, árdögűzők gyöngye, locsold le egy kis szentelt vízzel, azán..."

...
- Mi történt velem? Hol vagyok?
- Egy kicsit el voltál ájulva, hősöm. Most már jobban vagy?
- Űhüm. De mégis hol vagyok?
- Találd ki! Ilyen kérdéseket! Még ő akar Darksheer lenni.
- És vagyok is olyan jól! Azt hiszem nekem köszönheted, hogy Succubus nem ölt meg téged.
- Vízet locsolni akárik tud. És most elmegyek, seggfej!

"Ismét ügyesen elszúrtam. Most viszont lássuk, hol lehet a felsze-relés? Hm, ezek az oszlopok... Mintha ezen egy ajtó lenne. És ott egy másik. Végre megvan-nak a cuccaim! Most már teljes-jögű darksheer lettem! Azaz... csak majdnem. Vissza kell men-nem Stilettohoz."

- Ne haragudj, attól tartok egy kicsit durván viselkedtem.
- Nem érdemled meg, hogy megbocsássak neked... De talán mégis adok még egy esélyt. Nos, mit tegyünk?
- Valahogy be kéne jutnom a Sunspire toronyba. Elég különös dolgokat hallottam róla.

- Segíthetek valamiben?
- Jó napot, uram. Az építési ügyintéző vagyok és a tervekét jöttem megvizsgálni.
- A tervekét? Nekem erről senki nem szólt.
- Hogy nem szóltak ide? Nézzé, nekem sűrűsöen meg kell vizsgálnom azokat a papírokat.
- Talán menjen el Sam Jenkins-hez. Ha ő mondja, beengedem magát.
- De...
- Nézzé, uram. Engem ezért fizetnek. Nem engedhetek be akárkit.



...
- Jó napot, Miss. Mr. Jenkinsszel szeretnék beszélni.

- Sajnálom, senkit nem engedhetek be hozzá. Talán jövőn vissza hoi nap ilyenkor.

- Akkor legalább kaphatnék egy pohár vizet? Egy kicsit meleg van idebent.

- Nekem mondan? A légkondicionáló már napok óta nem működik, és Leon a technikus azóta sem csinált vele semmit.
- Ha elintézem, hogy megjavítsa a gépet meg tudna beszélni nekem egy talákozót a főnökével?
- Talán...

- Maga az a Leon?

- Én hát. Miért lát itt még valakit?

- A légkondi miatt jöttem. Itt az ideje, hogy megjavítsa.

- És ugyan miért kéne ezt megtennem magának?

- Csak azért, mert nehéz dolog fogak nélkül válaszolni a kérdéseimre, te kis genny!

- (Várj, hagyd ezt inkább rám!) Uh, szóval te vagy az a híres Leon! Egy igazi kétkézű munkás. Imádom a munkásokat.

- Uh, igazán?

- Igen! Mindig bepörgök attól, ha látom, hogy használja egy valódi férfi a... szerszámát.

-Uh, igazán?

-Igen! Nincs itt valami, amit megcsinálhatnál... mielőtt engem? Mondjuk a légkondi?

- Ááá! Azt már rég megjavítottam. Csak be kell kapcsolni azzal a piros karral.

- Oooh, tényleg? Akkor jó éjszaka! (Thunk)

...

- A Városfejlesztési Intézettől jöttem. Átnézhetném a Sunspire torony tervét?

- (Mocsok bürokraták! Miatlank nem jutok soha előbbre a munkáimhoz.) Ha a tervekhez akar hozzájutni, Mrs. Shotoval, a főnökkel kell beszélnie a 99. emeleten.

- Meg tudna vele beszélni nekem egy talákozót?

- Nem különösebben valószínű. Ő még jobban be van táblázva, mint én. Ha be akar jutni hozzá, Wándával kell beszélnie.

"Steniti! Így semmire nem fogok jutni! Hm, mintha a titkárnő Shoto nevét mondta volna a telefonba. Lássuk csak, hová is tart... Aha. A kód már megvan

az emelethez, és itt van egy lift-kártya is. Hogy micsoda emberke vannak! Csak úgy elszórják a dolgokat. Hm, azt hiszem, ide még visszajövök."

- És most?

- Be kell jutnom arra a rohadt építkezésre. Azt hiszem átmászok a kerítésen.

- Persze, hogy aztán leljenek, mi? Bizd csak rám a dolgot, majd én elterelelem az őt figyelmezt.

...

- Nos, találdál valamit?

- Egy üvegvggón és pár üvegcserepán kívül semmi különöset, a teifére pedig nem tudtam feljutni.

- Nézd csak, az a fickó valahova virágokat visz. Milyen különös növények... Mintha csak Greenthumb természetle volna őket.

- Valóban furcsák. A furgonon

gem meg itt hagyott lógni a növényein. A rohadékok! De fény kell nekik, hogy éljenek. Szokják hát egy kicsit a sötétséget! Mire való különben a liquidark?

Most pedig tünés innét. Meg kell gyógyítanom magam. Mit is mondott a zöltségügy? Az operában egy kis bull lesz? Akkor a következő utam oda fog vezetni. Talán a Feljegyzések Hálójában tudják hol is van az."

...

"Tophat! Hát megint itt van ez a szadista örült! És elkapta Sliet-t. Ismét nekem kell megmen-tem. De nem segíthetek Tophat-nek... Akkor viszont megöl a tűsúzt. Hát mégis el kell hoznom neki a lencsét a csillagvizsgálóból. De minek kell az vajon neki?"

...

"Hát itt vagyok. Kellemes biztonságai rendszer. Ha nem lenne

ták... Az Északi Kereszté is itt van. Nos, talán még jó lesz valamire, most azonban futás vissza az operába."

- Ó, Darksheer! Hát visszatértél? Gondoltam, hogy nem hagyta-rod itt a társadat.

- Hal van? Mit csináltál vele?

- Egy kicsit azt hiszem megá-
tatozt neki az a pafon, úgy-
hogy fölhivtam Doktor Macca-
re-t, hátha ő tud rajta segíteni.

- Mit... Mit csináltál?

- Ejnye, felejtse már el azt a lányt egy kis időre! Tudod mit? Ismerek egy jó kis játékot: célbodobásdi a neve.

"Mit csinál? Miért kötöztél ki? NE! Dobdótróki UNH! A karom... és a lábaim... megsebesített... Ki kell bírnom... De rettenetesen fáj. Ki kell szabadulnom. Hé! Hová lett Tophat? Az előbb még itt volt.

Itt jön egy takarító, talán ő majd segít nekem. Igen. Most pedig el kell jutnom Shadowla-
ir-be. Meg kell gyógyítanom magam, hogy megkereshes-
sem Sliet-t.

Valakinek muszáj volt látnia va-
lamit az operánál. A "pillangó"
viszont senkit nem látott kijönni
az ajtón, tehát egy másik úton
távoztak. Lássuk csak... Itt egy
kapcsoló... Aha, egy süllyesztő.
Ha ráállok a platformra és a kap-
csolóhoz hozzáérek egy tégl-
át talán sikerül lejutnom rajta.
Remélem nem teszem tönkre...

Na és most? Innét hogyan to-
vább? Ó, milyen szép kis felsze-
relés! Talán még szükségem le-
het rájuk. Hm, itt a ruhák mö-
gött van egy ajtó...

Semmil sem lehet túl egyszerű:
még egy zárt ajtó. Viszont a csavarhúzóval kinyithatom, és
aul ki volt az az ládika akit befa-
lazta? Nos, itt az ideje, hogy
egy kicsit lemosuk a falat. Egy
jó erős vízsgáz biztos jól tesz
majd nek! Tessék, tiszta és fény-
nyes, szinte át lehet lépni rajta.
Sőt át is lehet."

- Hé, skacok! Ott egy fickó va-
lami ládita ruhában!

- Nem láttatok erre egy lányt?

Szöke haj, fekete ruha...

- Mit képzelsz, hombre? Miért
segítenék mi nekéd? Örül-
hetsz, ha életben hagyunk.

- Nézzétek, nagyon fontos,
hogy megtaláljam. Itt van ez a
pár dobókés, a tiétek lehet, ha
segítetek.



ott van a szállító vállalat neve. Persze cím egy szála se, de talán
űsdágs ismerősom tud segíteni.
Úgy vertem észre, elég jól isme-
ri a várost.

...

"Nos, hát itt lennék. A növény-
ház. Igaz zárva van, de egy
hősnék ez csak nem lehet aka-
dály... Csak egy-két húzás az
űvegvggával és... De előbb
még egy-két apróságot eleme-
lek a kocsiból. Például néhány
mag és a növesztőszér hasznos
lehet. Talán bevizsgáltatva
őket kiderül pár dolgot Green-
thumb módszereiről."

"Shit! Csapda, és én simán be-
lesétáltam! Mocsok Green-
thumb! Sliet-t is klörtötte, en-

- Szép kések. Azt hiszem en elég lesz ahhoz, hogy életben hagyjunk. Most pedig tünj el innét!

- Oké. Itt van még ez a nyaklánc is, de akkor mondjátok meg: Láttátok erre menni?

- Rendben, ha ennyire fontos neked a rihe... Egy háromkerékű kiskocsin vitték el, amin valami hentes emlékmája volt. Ennyi elég lesz?

- Kész, visz' láti!

- Ne siess úgy vele.

"Szóval hentes. Az újságos beszél nekem egyről, talán az lesz az. A hűtőben egy létra vezet lefelé. Tökéletes rejtékhely egy örült orvos számára. Itt van. Istenem! Ez levágta Stiletto egyik ujját! Mi ez a szag? Gáz! Nem... birok ébren..."

- Jó reggelt! Úgy látom jó egészségnek örvend a pacienst! Nem baj, nem sokáig. Hahaha!

- Eressz el, és akkor nem leszek olyan durva hozzád!

- Kuss! Itt most azt hiszem én vagyok az, aki megmondja, mi fog történni. Rövidesen megkezdjük az operációt! Megyek, előkészítem a felszerelésemet...

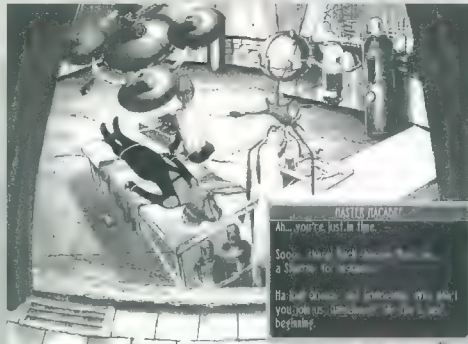
"Most kell cselekednem. Ha valahogy el tudnám tolni Stiletto kocsiját ahhoz a székéhez, elvághatná vele a köteleit. Nem megy, be van húzva a fék. Itt egy üveg sav, ha ráöntöm, az talán szétmárcja a féket. Megvan. Stiletto szabad! Ki innét, de előbb még magamhoz veszek egy üveget, Sose lehet tudni..."

Hoppá! Szegény dok! bácsi. Nem számított rá, hogy a száke szépség karjaiba fut, mikor belep... Vagyis inkább késeibe...

Hm, nincs tovább. Itt vége az útnak. Hacsak... Igen, át tudok jutni a ventilátor mögé, ha jól számítok ki az ugrást. Megvan! De innét sem tudok továbbjutni. Legalább van itt egy kőfedarab, meg egy csap. Hurrá. Na most aztán nagyon jó nekem. Várrunk csak, a kőfel végét ráerősítem a szomszéd szobában a téglarakásra, a másikat pedig a ventilátorra... Pont ahogy számítottam. Áttörte a falat.

Csakhogy itt megint vége az útnak. Azon a vascsőban át tudnék menni, csakhogy egy

kicsit magasan van. Hát akkor, nem marad más, ismét savoznom kell. Az majd megoldja egy kicsit a köteleit.



Végre szabad az út. Hopsz, ez közel volt. Kissé mintha meg lenne lazulva a híd. Ezen aztán én át nem megyek! Hacsak... Nohát, milyen szerencse, hogy valaki itt felejtett néhány merítőt rudat, ez már biztos megtartja a súlyom.

És ismét zárukta. Gondolhatom volna. Na, legalább a szennyvizet elzárom a csappal, hogy ne legyen ilyen kegyetlenül bűdös. Ha így akár tovább is mehetek a csatornában! Hogy ez miért nem jutott eddig az eszembe?"

- Erre nem juttok át!

- Maga meg kicsoda? Nem néz ki valami szépen...

- Csodálkozol rajta? Várj csak amíg a Doktor elkap téged, majd te se leszel sokkal szebb! Itt volt lelélned az életedet, távol az emberektől. Mert az emberek nem fogadnak el téged úgy, ahogy vagy! Gyűlölkömm őket!

- Talán ezzel a kozmetikai dobozzal el tudná tüntetni a sérüléseit. Sajnos ez minden, amit adhatok, de tovább kell jutnom.

- Talán... Lehet, hogy ez tényleg segít. Igen, ez segíteni fog! Rendben, menjetek tovább, ha tudtok, ez az ajtó kifelé vezet. Ha ki tudjátok nyitni szabadokat vagytok. És kerüljétek el Ms. Shotot! Ő, meg a Suittógó Ember volt az aki ezt csináltatta velem...

'Szerecséntlen emberi' De nem érek rá sajnálkozni. Lássuk azt

az ajtót! Különös, mik ezek a korongok, meg a nyilak? Azt hiszem, a karokat a megfelelő szín elé kell húzni. Lássuk csak...

Most pedig lesz egy pár szavam ehhez a Shotohoz! Persze miután meggyógyultam.

Mi ez? A Dreamer foglyul ejtett az álomban! Föl kell ébrednem, de nem bírok. Úgy tűnik nem szabadulhatok, míg le nem győzöm őt. Lássuk csak, hogy lehet mozogni egy álomban... Itt egy festékes bódón, a szában pedig egy fogazóvésző, nocsak, egy régi ismerős is, a démon! Úgy tűnik nem igazán tetszik neki, hát inkább megleppek az olajlámpával. Nem is olyan nehéz ez!

Aha, a vésővel ki tudom fesszgetni a szökeket Jack házához. Hm, gyufák. Ezzel és az olajjal meg tudom gyújtani a hálókát a pók szobájában. De előbb meg felveszek egy szál fonalat. No nézd már, egy pókpöpete. A démon bácsi úgy látszik szereti az ifjú dolgokat, hát kapja meg ezt is!

Nos, azt hiszem szabad az út a gyémánthoz. Ezzel már ki tudom vágni az üvegburát az ebédlábon. Egy kis paprika? Mire lehet jó a paprika egy álomban? Én nem ébredek föl tőle, de talán a száj kifüszentelhet innét. Nem, csak egy ecsetet kóhögött föl. HAI! Ezzel festhetek magamnak egy kijáratot. Előre álmolvag!

Egy kicsit magasan van a kijárat, de ez már csak nem lehet akadály, hiszen van nálam egy köteg pókfonál. Egy ajtó meg már tényleg nem okozhat gon-

dot, minden kezdő tudja, hogy a kulcsok a lábtörő alatt szoktak lenni. Hé, itt a Dreamer! Nem! Lelőkött. NEEEE!

- Darksheer! Azt hittem meghaltál. Szinte fölfórt a liquidark, míg benne feküdtél.

- Semmi bajom, csak egy rossz álmom volt. Menjünk, kapjuk el azt a Shotot. Hm, egyébként kedves vagy, hogy aggódástól értem.

"Ez sem tűnt valami hasznos beszélgetésnek. Nem ő a legfőbb gonosz, meg kell keresnem a Suittógó Embert! Azt mondta a lány, itt van az épület alatt. Ezel a rossz kerítésrúdca lejutathatok a csatornába.

Nincs itt valami meleg! Rajunk csak rossz fát a tűzre, hánha attól megnyílik a továbbjutás útja... Pont ahogy gondoltam! Vájj csak Whisperman, jövőki!

'Újabb csodás tapasztalatok. Szóval megint nem a főgonosz kaptam el. Hát akkor gyerünk a tetőre! Kíváncsi vagyok, vajon a csillagvizsgálóban talált koordináták jók-e a Cygnus lifijébe. Úgy tűnik, működik. De hogy jutok le innét? Mintha a hentes-nél láttam volna egy kampót. Azzal biztos le tudok csúszni a kötélen. Ha már oda kell mennem, biztos kapok pár szem kolbászt egy újságért. Úgy halottam, a hentes imádja a lapokat.'

"Megvan és sikerült bejutnom a toronyba is. De mit kezdjek most ezzel a kutyával? Nem szívesen bonyolítok össze vele. Kutyulj! Kell egy kis kolbász? Nem, túl messze van. Vajon van annyi esze, hogy leugorjon a mélybe, ha egy kötélén a közelébe dobom a húst? Az! Persze, hogy sikerült. És még mondja azt valaki, hogy a kutyák okosak. No, de láde, hogy én is átjussak a földalatra. Valamivel közelebb kell húznom a kötelet magamhoz. Például ezzel a partvissal és a horoggal. Csak hozzá kell erősítenem a ragasztószalaggal, és..."

Error on disk no3. A további részletek megtalálhatók a Noctropolis című CD-n.

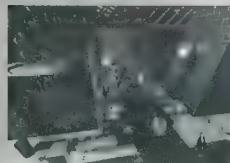
Created By RK Rainbird

BLOODNET

BLOODNET

A Microprose "vegyített" néhány sikeres műfajt, majd elénk tárja a 21. századi New York valós és virtuális világát a 18. életévüket betöltötték számára.

"A lakásán találkoztam vele. Bémunkám fizetségét vártam és talán egy kicsit többet is. Sajnos többet kaptam a kialakultnál. Részre lettem egy vezedelmes társaságnak, ami macskaként mozog az éjszakában, esztelen erőszakot hozza a régmúlt legendákból. Meg kell találnom a gyógymódot erre az átokra, még ha azt is jelenti, hogy át kell törnöm magam a cyberspace valamennyi védelmén, Manhattan összes bandáján, a mindent kézben tartó TransTechnics valamennyi végrehajtóján. Neveim Ransom Stark. Egy vámpír vagyok..."



Manhattan 2094. A város kétszer olyan magas és zsúfolt mint ma. Korunk környezetkárosító hatással már közvetlenül érezhetőek. De a technikailag magasan fejlett ember számára ez már csak a másodlagos léttere. A globális informatikai hálózatokon egy mamutcég létrehozta a cyberspace virtuális világát. Miután megoldották, hogy az emberi tudat össze-

kapcsolható legyen a számítógépekkel, a lélek beléphetett a cyberspace-be. Az emberiség gazdasági és szórakozási léte erre a helyre került át. Itt



minden lehetséges, a tudat közvetlen kapcsolatban áll az adatokkal. A rendszer irányítását, felügyeletét ellátók komoly harcban állnak az információs szabadságért küzdő hackerekkel és bandákkal

Egy ilyen világba vezet a játékot a Microprose, ahol kezünkbe adja Ransom Stark életének további sorsát. Stark emberi milvojfa veszélybe került. Hogy megakadályozza vámpírrá válását, ki kell derítse, mi áll a rohamosan terjedő vámpír pestis mögött.

A játékban újszerűen ötvöződik a kaland-, szerepjátékok alkotóelemel, mindez interaktívan. Nincs költve az események labilisága, mégis mindennek be

kell következni. Nagy hangsúly van a párbeszédre, melyből számos információ derül ki a számtalan NPC múltjáról, a hajdani közös kalandokról, a karakterek jelleméről. A fűhős terminálja minden párbeszédet rögzít, ami fontos is, hiszen a rendelkezésére álló gyarapodó információ vezet előre lépésről lépésre.

Stark összerakozott csapata a szerepjátékokban megszokott időosztásos módon harcolhat ellenfeleivel. A küdelemben az eszközön kívül meghatározható a mód és a megcélzott testrés is. A vérszívók pillantása szintén fegyver lehet a védtelenekkel szemben.

A fegyverek egész arzenálja beszerezhető különböző alvilági csatornákon, a löfegyverektől kezdve a bio fegyverekig. A cybnetika legújabb eredményével szinte már valamennyi részt helyettesítheti az emberi testnek valamilyen hardware. A fűhős generációjánál jellemét élethelyzetekre adott válaszaink határozzák meg. A több mint húsz képesség fontos szerepet játszik mind a hat karak-

Hardware igény:
A1200, A4000

96%

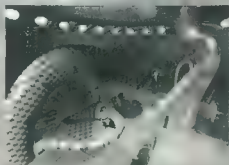
MICROPROSE

AMIGA DISK

ter életében. A végrehajtott feladatok kihatással vannak a jellemfejlődésre is. A játék hátterei renderelték, és nagyon jól illeszkednek a környezethez. A számos NPC mind más digitálisan ártot kapott.

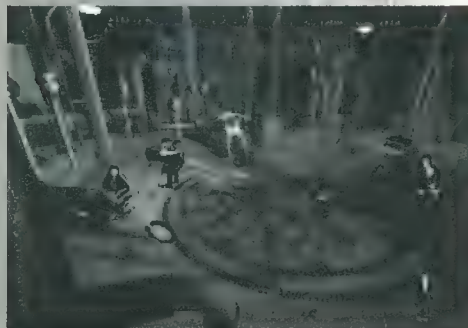
Fantasztikus felfedezendő világ vár mindenkit, akinek fantáziája hajlandó elszakadni a való világától.

Bővebb leírás és a végigjátszáshoz kaulaut találhat a PC GURU 94/7-95/1-3 számában, aminek terjedelme is bizonyítja, mennyire komplex, aprólékosan megtervezett környezetbe csöppenhetünk.



A PC-n már korábban kiadott program Amiga konverzióját a Gametek megbízásából készítették el, de nem is akárhogyan. Az Amigás változat teljesen megegyezik az eredetivel. Nem tudom, hogy kinek mennyire számít, de a program rendszerbarát módon lett kódolva, ami sajnos külön említésre méltó ritka dolog.

Lózi



ACES OF THE DEEP

A szimulátorrajongók most kipróbálhatják, mit is tudnak az óceán mélyén...

Hardware igény:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA,
CD-ROM

75x

DYNAMIX

PC CD-ROM

Hunyid be a szemeidet és akaratérád minden cseppjét összeszedvén tartd vissza a lélegzed, míg a nyomozó sóféségben meg nem jelennek az első furcsán szépítanod majd hirtelen megsejtesz az ősi karikák. Vedd fel a küzdelmet egyoldalú vegetatív központjainak reakcióival, érezd amint fejed egyre nehezebbé válik, patta-

ACES of the DEEP

Ekkor talán egy pillanatra erejéig átérezheted milyenek is lehetnek valóban egy fuldokló tengerész földi létének utolsó pillanatai, amint az életért elkecseregetett dolgozó agyában végre tudatosul a harc kilátástalansága és elnyelik a hullámokat egykoron oly büszkén hasító cirkáló süllyedő roncsaihoz a körül haragosan haborgó tenger habjai.

Számomra viszont semmi újdonságot nem jelentenek az árnyék tölcsereiben vesztett, de sajnos értelmenélül kapálózó matrózok végső gondolatai. En jó ismerem ezt az érzést, hiszen véget nem érő kiképzésem során számtalan bátor lelket kárhoztattam pusztulása a borzasztó sóféségbe.

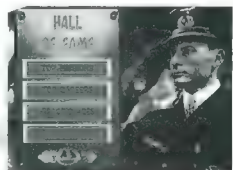
En magam vagyok a HALÁL és ha elég bölcs vagy ahhoz, hogy megfogadd elméked sem ítéleim, talán túlélheted

va hasítlják szelid hullámaikat. A hatalmas, látóhatártól látóhatárig terjedő kétség békésen fodrozódó felszíne azonban legalább olyan csalo, mint a Kalahári sivatag dűnéi között lágyan vibráló pálmáit.

Téged, Főhadnagy, persze nem téveszt meg a látvány. Miért is tenné, hiszen fiatal vagy, ambiciózus és ideg, mint az az acél kaporsó melyben a hullámok alatt lopakodva követted mit sem sejtő áldozatod napokon át. Hiszen Te már megfektetted a titkot. Saját magad tapasztalhattad és is vesleket az Óceánok álarat amivel el-takarhatják szomorú arcukat, melyen minden elmaradt matróz után újabb barázdát szánt a fájdalom. A marin-kék azonban szabad szemmel átláthatatlan és mindazok ott fent szerencsére nem látják meg mindazt ami a felszín alatt lapul. Valamikor egész tested beleborzongott, amit első torpedó elhagyta a kettős vétséssel. Most azonban érzékellen kék szemekkel követted a fondákeszket középen ülő lomha szál-főhajój és nincs kétség afelől, hogy percekben belül ismét felvállalod a sírás szerepét földünk legnagyobb köztemetőjében, ahol 1939. szeptemberétől egészen '45 őszéig szüntelenül tombolt gyászos orgán legkedvesebb vendége, a HÁBORÚ!

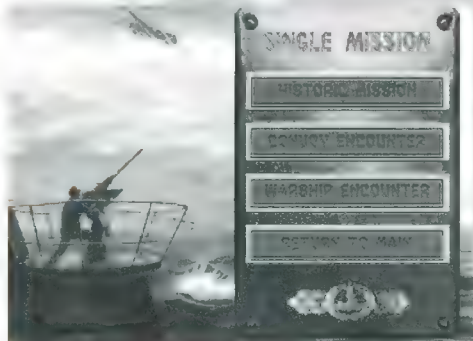
Feltételezem az kevesen sejtik, hogy az U-Boot flotta számlált a Harmadik Birodalom nyugati

szövetségesek ellen bevetett leghatásosabb fegyveremének. Pedig a '43 májusában bekövetkező szerencsétlen fordulatig, az őjrátározó tenger-alattjárók falkái lassan, de biztosan kényszerítették térdre a különbéket dacosan elutasító szigetországot.



A világháború első szövetséges hajóját, az Athenia gőzöst, a Lemp főhadnagy parancsnoksága alatt hajózó U-30 süllyesztette el '39 szept. 3-án.

Az elért sikerek pedig elsősorban Karl Dönitz admirális két brilláns taktikájának és nem a hozzá hasonló könyörtelen fiatal tiszteknek volt az érdeme. A 'Tonnnageschlacht' vagyis tonna-háború egy egyszerű logikai gondolatmeneten alapul, mely szerint ha a német haderő több hajó elsüllyesztése lenne képes mint amennyit az ellenfél pátolni tud, az ily módon kialakult helyzet huzamosabb fenntartása végül a fontos nyersanyagok beszerzésében dominanciára támaszkodó Anglia gazdasági összeomlását eredményezné.



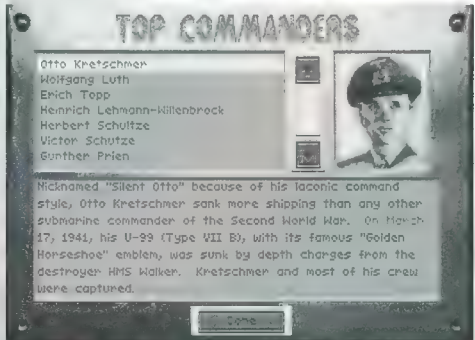
násig feszülnek halántékodon az erők és elméd felett kezd elhatalmasodni a pánik. Ne kapkodj! Mohán az életről jelen-től levegő után míg hatalmukba nem kerülnek a szédülés első hullámai és megkínzott test-dőd fokozódó kétségbeeséssel oxigénért nem kiált.

-Bármennyire hihetetlennek tűnik, a Kriegsmarine mindössze 57 tenger-alattjáróval lépett be a hábo-rúba és ezek közül is csak össze-sen 26 volt az óceáni őjrátározókra is bevethető VII. és IX. típus.

a számomra oly sok élvezetet szolgáltató, ostoba emberiség történelmének leghosszabb, legvéresebb és fontosságához képest gyakran oly mostohán kezelt csatájának megpróbáltatásait.

FAJKAL, AVAGY A TENGEREK RÉMEI:

Hajózni kell, tartja az ősi mon-dás, még akkor is, ha a tenger-ek világa számtalan veszélyt rejtget mindazok számára, kik szeszélyes természetével dacol-



Ennek értelmében a szövetséges kereskedelmi flották hajói váltak a portyázó U-Boot-ok teljes prioritású élvező célpontjává. Már csak arra a taktikai kérdésre kellett megtalálni a választ, hogy miként lehetne a legtöbb szállíthatót a lehető legkisebb veszteséggel elpusztítani.

- A közhelekedéssel ellentétben a léggerizáló vagy 'Snorkel' nem a német mémókók ötletességét dicséri, hiszen a berendezést eredetileg a Holland Haditengerészet fejlesztette ki a háborút megelőző években.

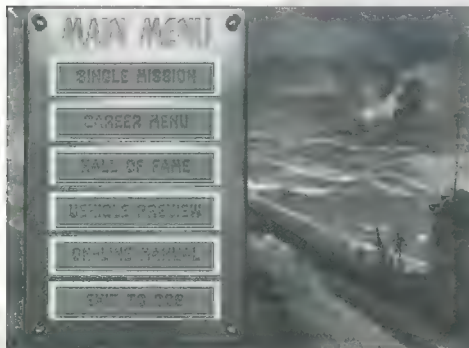
Ennek az elméletnek vált a gyakorlati megvalósításává a 'Rudeltaktik', avagy a falkataktika. A '30-as évek végének felhőzött lopakodó tengeralattjárója egy lassú, majdnem teljesen süket és meglehetősen hatástalan fegyvernek számított, hiszen a konvoj megpillantásáig csak nappali világosságban és kizárólag hosszadalmas, nagy szakértelemmel és még több türelmet igénylő helyzetkedést követően indíthatott támadást. A fardáságos előkészületek pedig mindezek ellenére kevés sikerrel kecsegtettek. A Falka-taktika kidolgozása pedig pont erre a problémára kínálta megoldást.

Az Atlanti-óceán északi területeit csatárdarabban dőlő, de vagy akár 9 U-Boot-ból álló harcsládák gondolata nemcsak féltelmesebbnek, de egyben sokkal hatásosabbnak is tűnt. Az pedig tény, hogy a

nyegesen kedvezőbb eredményeket hozott.

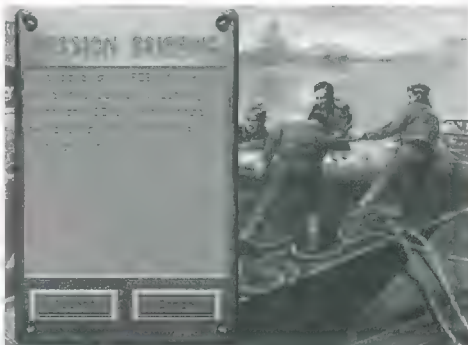
A vállalt rizikó így minimálisra csökkent, hiszen az U-Boot-ok vízfelszíni sebessége megegyezett a kísérőhajókéval és lényegesen felülmúlta a kereskedelmi hajókéval, míg alacsony felépítések és szűke festékük szinte lehetetlenné tette felderítésük. A felszín alá való lemerülést csak mint a kísérők előli nappali megbújást alkalmazták. Már csak egyetlen probléma, a taktika jelentős U-Boot igényének megoldása maradt hátra.

Dönitz mindig is ellenezte a többi tengerhatalom által favorizált nagy és költséges flotta-tengeralattjárók építését. Ő a nagyobb számban szolgálatba állítható közepes tengeralattjárók híve volt, melyekből tervei szerint legalább 300 egységre -100 őrzőrajon, 100 úton, 100 javító alatti, ill. gyakorlaton- lett volna szüksége. Bízva kiagyalott taktikájuk eredményességében, Dönitz-nek meg kellett küzdeni a Kriegsmarine csatájában gondolkodó főosztályának maradásával és nem könnyített helyzetén Hitler 1938-ban kiadott 'Z tervzetel' sem, mely 1946-ig mindössze 129 U-Boot építését irányozta elő. Mindezen nehézségek ellenére a falka-taktika első gyakorlati kipróbálására 1939. októberében, egy 3 naszádból álló különítmény részvételével került sor. A kísérletet pedig beavallta a hozzá fűzött reményeket, mint ahogyan azt a brit kereskedelmi flotta tengerészlet már a saját börtönök tapasztalhatták az első világháború évek folyamán.



konvoj felfedező naszádjá jelzésére összegyűjt falkának a sötétség leple alatt végrehajtott koordinált felszíni támadása lé-

Egy 1942 májusában készült német tanulmányi idézet, Anglia tengeri kényszerítésére havi 700.000 BRT-értékű hajóteret



kellott volna elsüllyeszteni. A Luftwaffe és a felszíni flotta részleges együttműködése ellenére ez havonta legalább 550.000 BRT-t jelentett a U-Boot-ok számára, melyet '42 májusa és júniusa folyamán egyaránt sikerült felülmúlni. A csúcstól 1942 novemberében érték el, mikor 750.000 BRT-nyi ellenséges hajóter került a hullámok alá.

A SZŰKE FARKASOK:

Bár a Kriegsmarine-nak nagyszámú más altípusú, néhány megfogadott különleges és egy legyőzhetetlennek számító U-Boot osztálya tartozott a szövetséges hatalmak tengerészeti, essen itt csak szó az iglós szerepét betöltő naszádokról.

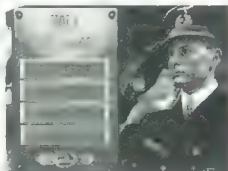
A Type II.

A pocské tengerfelszíni stabilitásuk és kis méretük miatt távoli vajú kenuk-nak becézték ezeket a 250 tonna vízkiszorítású naszádokat, melyek az 1915-ben vízbetöcsztől - akkoriban sikeresnek minősülő- UBII-es osztálynak voltak közvetlen utódai. Bár kis méretűbbek és csekély üzemanyag kapacitásukból adódóan még parti vizekben való bevetésük is kérdéses volt, mégis ezek voltak a megújult Kriegsmarine első U-Boot-jai, melyeket nagy titkolódzás közepette rendeltek meg, majd 1934-35-ben hadrendbe állítottak.

Kezdeti offenzív tervében Dönitz admirális kizárólag kiképzési szerepet szánt a II-es osztályú hajóknak, de a háború vármái hamarabb bekövetkező kirobbanása és U-Boot flotta kis száma, az összes működőképes naszádjá hadra fogására készítette. Azonban hamar bebizonyosodott, a II-es típus a hajó elle-

ni támadásra való teljes alkalmazhatatlansága és tevékenysége legfőképpen aknarakó feladatokra korlátozódott '41 tavaszától bezárólag.

A II. C altípus 8 egységénél -a régebbi változatokhoz képest- kis mértékű fejlődést volt tapasztalható a sebesség-, ten-



gerbírság valamint hatótávolság terén. A legnagyobb előrelépést azonban az 1941-ben hadrendbe állított II. D-k jelentették, melyek hatásugára megháromszorozódott a II. A-khoz képest. Bár a felszíni stabilitásuk nem sokat javult, ezek az U-Boot-ok elviekben jobb eséllyel indulhattak hajó elleni bevetésekre, hiszen akár négy hétre elegendő ellátmányt tudtak befogadni, azonban csekély torpedó-készletük hatékonyságuk gátjának bizonyult.

- A TV megbízhatatlanságára jellemző, hogy esetenként magát az U-Boot-ot vélt a leggonoszabbnak, ami bizony fatális következményekkel járt a naszádjá számára.

Egyedül a Barbarossa hadművelet kapcsán megnyíló új hadszíntéren szereztek némi hírnevet. A Rómániai keresztúti a Fekete-tengerhez eljutott hat II. B '44 végéig -egyetlen sojót veszteséggel- sikeresen támadta a Szvesztopol utánépítést megkísérítő konvojokat. A személyzet mozgékony-

ságuk, gyors merüléssük és robusztus felépítésük miatt kedvezte a különben belül kicsi és zsúfolt U-Boot-okat.

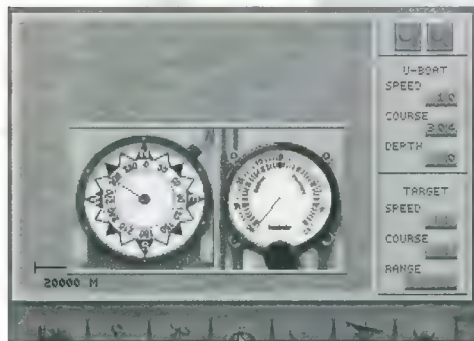
- Az akkumulátorról tengervízzel való elárasztása halálos veszélyt jelentett a fenegelettájrak személyeire számára, hiszen az ekkor keletkező mérgező klor-gáz rövid időn végzett minden hajózával. Többek között ez vezetett az U-1204 pusztulásához is.

A Type VII.

Ezek az első világháború utolsó periódusának leghatékonyabb fenegelettájrak típusaként számot tartott UBIII osztály továbbfejlesztésével létrehozott

A 24 darabos VII. B széria nagy előrelépést jelentett az A-khoz képest, hiszen a 2.1 m-rel hosszabbított hajótestben nemcsak a üzemanyag kapacitás növekedett, de erősebb Dieselel beépítése következtében a felszíni sebesség is magasabb lett. Az altípus egyetlen gyenge pontja az elégtelen szellőztető rendszer volt.

Az eddigi történelem során egy hajó osztályból sem került aktív szolgálatba oly sok egység mint az a VII. C esetében történt. A 600 vízbocsátott példányon kívül, a háború utolsó évében bár akkor már elavultnak számított, több száz hajó előállítását folyt a munka.



U-Boot-ok már a vízbocsátásuk pillanatában sikerben hordozták a biztos jegyeit. A kor elvárásai szerint gyorsnak számítottak és kielégítő hatóhatásuk sem vált a mozgékony-ságuk rovására. Minden kétség-kizáróan VII.-es típusu na-szad megjelenésével került végre igazán potens fegyver Dönitz admirális fokozatosan erősödő fenegelettájrak flottájának kötelékébe. Már elég nagyok az atlanti vizeken való tevékenységre, de olcsóbbak és kisebbek konkurens típusok-nál, ezek a közepes kategóriá-jú, 626 tonna vízkiszorítású na-szadok, melyek minden szem-pontból megfeleltek Dönitz kí-vánalmainak. Végre volt egy típus melynek tengerből ké-pessége is kielégítő volt és arról sem lehetett megfeledkezni, hogy az alacsonyabb ár miatt több egység volt beszerezhető a Versailles-i Szerződés által kor-látozott szükséges haditengerészeti költségvetés kereteiből.

- A háború utolsó évében kifejlesztett német passzív Sonar, az ún. Balkongerör, akár 4-5 100 km tá-volságban haladó célpont követe-sére és beazonosítására is képes volt!

A VII. C/41 különlegessége a megerősített hajótestben rej-lett, mely 125 m-es megenged-tett merülésti tét lehetősé-v. Azonban számos jelentés utal arra, hogy vízszilárdságban két-szer ilyen mélységre való biz-tonságos lemerülésre is ké-pesek voltak ezek az U-Boot-ok. Nem csoda hát, hogy őket te-kinthet a háborús évek legm-lyebbre merülő naszádjainak.

A Type IX.

A IX.-es típusú naszad valójá-ban annak az I.-es típusnak a felnagyított változata volt, melynek gyökerrel az első világ-háború során kifejlesztett U-81-g nyúlunk vissza. Ezek az 1.000 tonnát meghaladó vízkiszorítá-sú U-Boot-ok kellő hatótávól-sággal rendelkeztek a Dél-at-

lanti és Indiai-óceánokban való tevékenységre, és néhány példány még a Csendes-óce-án is teljesített harci felada-tokat. Hosszabbak és nehezeb-bek voltak mint a VII.-es típusú naszadok, viszont az erősebb hajógepek és a lényegesen megnövelt üzemanyag kapaci-tás következtében nemcsak gyorsabbak voltak kisebb tes-tvéreiknél, de hatótávolságuk is megkétszereződött. Azonban ezeket az oldalfartályaikat borí-tó lapos fedélzetük miatt a VII.-típustól könnyen megkülön-böztethető naszádokat éppen a megnövekedett méretek tet-ték nehezezebben manőve-rezhetővé, míg a hidrodinami-ka aspektusból tisztább formát biztosító burkolálművek alatt rekedt levegő következtében merülési sebességük is csök-kent. Nem csoda hát, hogy személyzeteiktől kiérdemelték a kevésbé hízelgő 'Seekuh' -ten-geri tehén-becenevet.

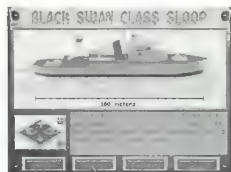
A 14 egységből álló IX. B altípus leginkább arról nevezetes, hogy ezen naszadok búszkél-kedhetnek az egy főre jutó leg-nagyobb elsőültségi hajótérrel.

Az IX. B-vel külsőre teljesen me-gyező IX. C altípusból nem kevesebb, mint 143 egység ke-rült a Kriegsmarine szolgálatá-ba. A nagy hasonlósággá ellené-re azonban ezek a naszadok jelentősen megnövelt üze-manyag tartályokkal rendelkeztek, melyeknek 50 %-os hatótávól-ság növekedés volt a végered-ménye. A későbbiekben meg-jelenő, hasonló paraméterek-kel rendelkező IX. C/40 -eknél a gyorsabb merülés érdekében elhagyták a fedélzeti borítólé-mezek egy részét.

ÁGYÚS ÉS ANGOLNÁK:

A VII és IX-es osztályú naszadok

zöme egyaránt rendelkezett légvédelmi és felszíni célok elleni lövegekkel, melyek száma és a naszadok evolúciója között egy rövid időre fordított arányosság lépett fel.



- A Vaskereszt főtárgyalomokkal, kardokkal és gyémántokkal díszí-tett Lavagkeresztjé a háború alatt 27 német korona érdemelte ki. Ezek közül kettő egy- egy U-Boat parancsnok nyakában díszel-gelt...

Az VII osztály 8.8cm Sk C/35-ös lövege az IX-esek 10.5cm fegy-verével egyetemben a gyorsúl-zel kategóriába tartozott, mel-lyel egy harcedzett fő s keze-lő-személyzet elérheti akár a percnkénti 18 célzott lövést is. Ezek a nagy kaliberű fegyverek kiválóan alkalmazhatók a kon-vojtól elszakadt, egyedülálló, ill. gyenge fegyverzetű hajók elpusztítására. Bár használatukkal értékes torpedók spórolha-tók meg, a szövetségesek légi-felvételeknek fokozódása egyre veszélyesebbé teszi használatu-kat. A konfliktus végére haszná-latuk szinte megszűnik és jelen-tősen részük leszerelésre kerül.

Nem így a Flak géppágyú! Ezeknek a száma olyan üte-mben növekedett, hogy a IX. osztály egyes egységeit meg-hosszabbított toronnyal, ún. 'fe-likerttel' építették a 37 mm gé-págyú elhelyezésére. A csúc-



pontot azonban minden kétséget kizáróan az két ilyen felépítménnyel is rendelkező U-441 jelentette, 2 db 37mm valamint 8 (2x4) csöves 20 mm légvédelmi gépágyúból álló féltelmes fegyverzetével. Bár a légvédelmi U-Boot koncepciója hamar csődöt mondott, és semmiképpen sem eredményezte a légvédelmi fegyverzet későbbi csökkentését.

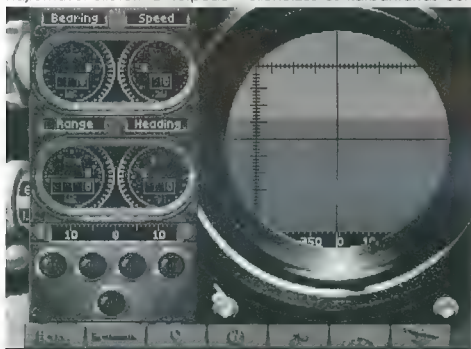
- A U-Boot-ok utolsó nagy győzelme a 1943 március 16-20 között volt, mikor a 22 kereskedelmi hajó (146.000 BRT) került elsüllyesztésre 1 tengeraltjáró elvesztése ellenében.

A hadiállapot kirobbanásakor a Kriegsmarine arzenáljában gyakorlatilag két torpedó-típus, a G7a és a G7e volt rendszerben. A kívülről egymásra megszólalásig hasonlító fegyverek elnevezésében a 'G' a német sorozatfejlesztés 7. modelljére (G, a hetedik betű az ABC-ben), '7' pedig az angolnak hosszúra utalt. A két lövedék közötti karindítás különbség a meghajtás módjában rejlett. Erre utalnak az elnevezésükben fellelhető 'a' illetve 'e' betűk, melyek értelemszerűen az alkalommal üzemelő és sürfélt levegő által meghajtott -közismert nevén A- illetve az elektromos hajóművel ellátott -E- torpedó

turbinából kiáramló -a tenger felszínén szabad szemmel is könnyen észlelhető- fajtákcisk nemcsak az angolna elől való kitérést tette lehetővé, hanem az azt indító naszád irányának az ellenféli által történő felderítését is elősegítette. Ennek ismeretében a G7a-kat előszerezték alkalmazzák északra ill. nagy távolságban lévő, magányos célpontok ellen.

Az E-torpedót a fajtákcisk kiküszöbölésére fejlesztették ki és a kezdeti időszakban úgy tűnt, hogy a Kriegsmarine megtalálta az ideális fegyvert, hiszen a G7e -bár a hatótávolság és megbízhatóság részleges csökkenése árán- bevitálta a hozzá fűzött reményeket. Az újonnan gyártott angolnak a gyakorlólovászeken sora célba találtak. Csak a későbbiekben -harci körülmények között- derült fény arra, hogy a bevetések időtartalmából adódó hosszabb tárolások az akkumulátorok gyors lemerülését és esetenként az elektromotor meghibásodását eredményezték.

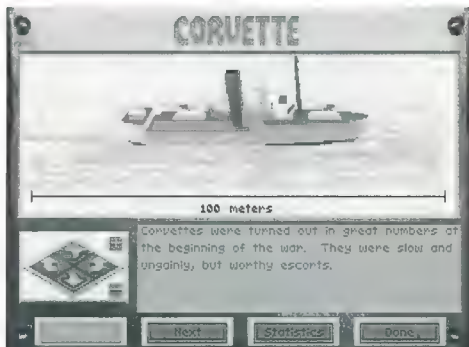
Ennek értelmében vétecsövekben készenlétben tárolt G7a-kat 4-5 naponként, a G7e-keket pedig naponta ki kellett húzni ellenőrzés és karbantartás cél-



változatot jelzik. Az A-, torpedó a kor technikai színvonalához képest gyors és megbízható fegyvernek számított és bár hatótávolsága is felülmúlta a náda modernében E változatát, sajátos módon U-boat-ról való indításra csak korlátozott mértékben volt alkalmas. Ennek oka egyértelműen a meghajtás módjából adódott, hiszen a hat-lapátú hajócsavart forgató

- A tengerészeti hadviselés történetének első, sorozatban gyártott, és a szó valós értelmében vett igaz tengeraltjárójának kétségkívül az XXI. típus tekinthető, melynek vonakodói megfigyelhetők a Hídeg-hóború első évztizedének szovjet Foxrott, Tango és Whiskey osztályú naszádjain.

jából. A hadrafoghatóság maximalizálása érdekében a tor-



pedák behelyezése olyan rendszer alapján történt, hogy



naponta kizárólag mindig csak egy 'angolna' megvizsgálására került sor. Ez a gyakorlat azonban értelemszerűen csak az A-torpedók esetében volt lehetséges.

A Kriegsmarine már a háború első időszakában rendelkezett mágneses gyűjtőkkel ellátott robbanófejekkel, melyeket a hajótest alatti mágneses erőteret aktivált. Ez pedig nemcsak a hagyományos érintő gyűjtőkkel felszerelt torpedóknál mélyebből történő indítást tette lehetővé, de egyben fokozta a torpedó okozta kár nagyságát is, hiszen a hajógerinc alatt detonáló robbanófej gyakran végetesnek bizonyult. Azonban megbízhatatlanságából fakadóan a rendszer további finomításokat igényelt, így a sorozatgyártás csak 1944 második felében vette kezdetét. Addig pedig maradtak a jó öreg kontakt-gyűjtők, melyek elméletileg a hajótestre eső merőleges viszonyított 69°-ig terjedő szög-tartományban voltak képesek aktiválni a torpedó 300 kg súlyú robbanótöltetét. A gyakorlatban azonban a 40°-nál nagyobb szögű becsapódás esetén már ritkán következett be detonáció.

A felszíni elhárítás hatékonyságának fokozására két új torpedó-típus kifejlesztését vont maga után, melyek első bevetésére a 1943-as év folyamán került sor. Mindkét fegyver esetében csökkent a lövelemképzésre fordítandó idő, így megnövekedtek a naszádok esélyei a visszavágás elkerülésére.

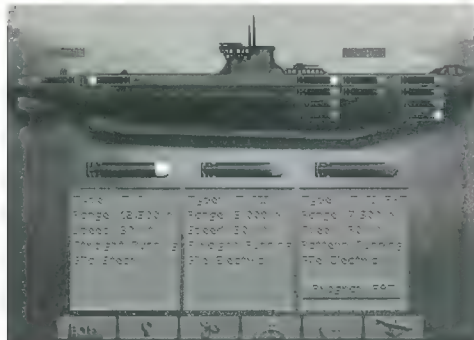
Az akusztikus ónravezetésű G7es először a Késérhajók semlegesítésére szolgált, hiszen ezen hajóegységek rendelkeztek a legerősebb, de egyben a leghangosabb gépekkel. Az angol hírszerzés azonban időben értesült az új fegyver léte-ről és szinte az első V-vel felszerelt naszádok kifutásával egy időben az Royal Navy rendszerbe állította a Foxer-t. Ez a kísérőhajók tatja mögött vontatott egyszerű zajkeltő-berendezés pedig szinte a megjelenése pillanatában elavulttá tette a fegyvert.

- Otto Kretschmer-t, az U-50 híradó parancsnokát 1955. december 1-én, freagatkapitányi rendfokozatban visszavetették a haditengerészeti érdék kőtelékébe.

A kizárólag konvojok elleni bevetésre szánt FAT vagy 'terület pásztor' torpedó ellen viszont nem volt ellenszer. Ezt a fegyvert arra tervezték, hogy egy előzetesen beállított távolságot egyenes szakasz megtételét követően (INITIAL RUN) irányt változtatva (FIRST TURN) és a programban megjelölt szélességű vízterületen (LEG LENGTH) ciklikozzva haladjon tovább. Az ilyen támadások kellően eredményesnek bizonyultak, azonban megfelelő elővigyázatosságnak hiányában a konvoj

körül áldázkodó többi U-Boot ép-ségét is veszélyeztethették.

A meghatározott mélységben lebegő BOLD patronok egy kis tűzzással akár a SEAWOLF noise-maker-elhez is hasonlíthatók, hisz a belőlük kiáramló bubo-rék-tömegek kellő védelmet nyújtottak az U-Boot-ok számá-ra az ASDIC gonosz impulzusai elől.



TORPEDÓVETÉS STOPPERREL:

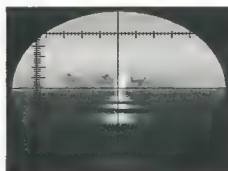
A hosszú átiratok során a naszad személyzetének a fedélze-ti adó-vevő berendezés jelen-tette külvilággal való egyetlen összeköttetést. A rádiós füstös kabinjának azonban ennél lényegesen fontosabb szerepe van. Nevezetesen innen kér-hetők újabb parancsok a Bdu-tól (REQUEST ORDERS), valamint támaszpontonra való behajózás kérelem (REQUEST ESCORT) is ezen berendezés segítségével továbbítható. A többi leadha-tó üzenet minimális jelentőség-gel bír, így célszerű az értelmet-len forgalmazás. Már csak a túlélés szempontjából is, hiszen a fokozódó zűrvettség HF/DF tevékenység könnyen bemér-heti a naszad pontos pozíció-ját.

- A sors furcsa firtára, hogy a számtalan bevetést túlélő és 225.712 BRT elűlyesztett hajóterét az ázsók listáján második helyet el-foglaló Wolfgang Luth hajóitól egy lépéssel megtráti, országban álló katonai lövedéke okozta 1945 má-jus 14-én.

A torpedók lételemképzését végző berendezés legfonto-sabb eleme az a skála, melyen a naszad hosszfigyelmével +/-20-as szög betározó intervallu-mon belül hálázható meg az angolnak indított irányja. Több

vetéscsöböl történő indítás ese-tén érdemes néhány fokot vál-toztatni az egymást követő tor-pedók irányszögén, mert az im-már 'legyező' alakzatban szá-gulódó angoloknak így módon nagyobb esélyük van a cél-pont eltalálására.

A felszín alatt lapuló U-Boot-at nem sok választja el egy olyan érzékszervektől teljesen mentes



KAPITANEUTNANT von WOLF TAPASZTALATAI:

- Az INTERMEDIATE fokozat je-lenti az optimális egyensúlyt a valószínű működésből adódó nehézségek és az átiratok glo-bális élvezetessége között.

- A NOVICE fokozat legna-gyobb pontatlansága a hidro-fon működése, mely praktiku-san eléli, ill. esetenként túlszá-nyalja a korszerű 668-as naszádok Sonar-jának teljesí-tményét!

- A REPAIRS és RELOAD kivétel-vel -melyek különben túl hosszú időt vesznek igénybe és így csökkentik a bevetések élvezet-ségét- érdemes mindent REALISTIC fokozatra állítani.

- Ha alapjába véve szerencsés főtátnak tartjuk magunkat, akkor akár a DUD. TORPEDO-k ki-választása is mellőzhető.

- UNLIMITED TORPEDO-val csak a leghetőségesebb parancsokat futnak ki.

- Az idő múlásának felgyorsítá-sával sajátlatos módon drá-

- Ha nem található ellenfél egy adott kvadránsban és a pa-rancsok elég vakmerő, akkor kérjen minél elgázitást REQUEST ORDER a Bdu-tól.

- Megeshet, hogy a tengerfe-néken rejtőzködő U-Boot részle-gesen belemerül az iszapba és az nem szűndékezik feladni zskmányát. Ezen esetekben a lehetőkényabb módszer a szabadulásra a ballaszttartó-lyok levegővel való telepup-pálása.

- Az akkumulátorokban lévő áram 1 óránál maxmális sebes-ségen való száguldrára ele-gendő. Arról azonban nem ajánlatos megfeledkezni, hogy a víz alatti tartózkodás esetén szintén áram működési al-összes többi rendszert, beleér-ve a szivattyúkat is Lemerül akkumulátorokkal pedig alig-ha lehet feljutni a felszínre.

- 1939. szeptember 3. és 1945. má-jus 8. közötti időszakban a Kriegs-marine 785 U-Boot-at vesztett. A 39.000 tengeralttjárónak szolgálót teljesítő tisztból és matrózból pedig 32.000 nem tért vissza.

- A Snorkel zavarmentes hasz-nálata érdekében a sebesség lehetőleg ne haladja meg a 7 csomót.

- Ha a Metox, ill. Naxos beren-dezés érzékelő felszíni, avagy légi célkereső radar besugárzá-sát észleli, öngyilkos az a pa-

tém cillindertől, mely még a sa-ját fegyvereknek nyomon köv-etésére is alig-ha képes. Az an-golna indítást követően csak a svájci stopper és a számlap-ján megjelenő, színt változtat-tó jelölés segítségével lehet kö-vetkeztetni arra, vajon merre jár a torpedó?

Fekete: Az angolna még több mint 1 percig futhat. Kék : A becsapódásnak a másodperc mutató fedékekor be kell kö-vetkeznie Piros: Az angolna túl-futott a célpont eléréséhez fel-tételezett szükséges időn. Vagy elkerülte a célt, vagy a hibás gyűjtő nem detonált.

A taktikai térképen megjelenő szimbólumok ismeretével elke-rülhetők a -főleg a CAREER első bevetésének esetén tapo-sztalható- dühkitörést provo-káló pillanatok. Piros kocka: Sa-ját U-Boot. Sárga kocka: A fol-ka egy másik egysége. Szürke kocka: Ellenlenség felszíni egysé-gek X idővel ezeltől tartózkodási helye. Fekete kocka: Ellen-lenség felszíni egységek jelenle-gi pozíciója Kék kocka: Ellenlenség légibázisok, a kör a gépek járőrgépek hatósugarát jelöli. Zöld kocka: A Kriegmarine tá-maszpontja, ahol csak a zöld körön belülről kérhető segítség az U-Boot révbe vezetéséhez.



maian lecsökken a fedélzeti lö-vegek találati pontossága.

- Az FAT torpedó programozá-sánál döntő fontosságú, hogy az első forduló mind azony víz-terület felé történjen, ahol a konvoj hajóinak zöme halad.

- A torpedó típusától függetle-n, csak 260 m futást követően élesíti a gyújtószerkezet a rob-banófejet.

rancsnak, aki nem rendel el azonnali vézmerülést.

- Függetlenül a lövegkezelők tapo-sztalatságától, csekély esély kínálkozik a támadó repülőgé-pek lelövésére. A legjobb takti-ka az azonnali lemerülés, hiszen ha sikerül is visszavenni a gép támadását, az időtávon kívül re-gényes követni a naszádot és jelentheti pozícióját. Ilyen eset-

ben biztosra vehető az erősítés feltűnése.

- A Hedgehog rendszerbe állítás, a támadó rombolók elleni leghatékonyabb védekezést a hajó irányába való teljes sebességgel szögölés jelenti. Arra kell törekedni, hogy a U-Boot melletti elhaladlagon a támadója és értelemszerűen minél távolabb kerüljön az elfedezése utolsó pontjától. Ez azért lényeges, mert mélységbombák leadása előtt általában kikapcsolják az ASDIC-et és a támadó rövid időre elvesztí érzékelő képességét.

- A hidrofon csak alacsony sebességű tartományokban képes precízen észlelni és 200m-es mélységhatár túllépését követően szinte teljesen használhatatlanná válik.

- A AOD-ben nem szereplő XXI. típus hozzáadati értéket jellemzi az a tény is, hogy a Christlansen fahadnagy parancsnoksága alatt ön-süllyesztést végrehajtott U-2365-öt 1957. augusztus 15-én állították hadrendbe U-Boot néven. Történt ez azt követően, hogy a naszd 11 évet töltött a hullámstabilan!

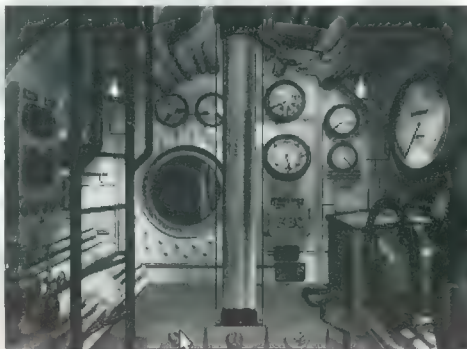
- A támaszpontba való visszatérés két kritériuma a kikötő körzetébe való behajózás és a ESCORT REQUEST leadása.

U-BOOT-OK PC-N

Emlékezetem szerint utoljára '91 nyarán, a "Das Boot" virtuális világának jövőtől bitorolhatók a monitorok képernyőjét. Az azóta eltelt majd hogy nem négy év során bizony lényegesen fejlődött a szimulátor esetében használt vizuális megjelenítések minősége és ez alól nem jelent kivételt az AOD sem. Bár a fejlesztők kezdetben nem annak szánták, Dynamiclál már megszokott színvonalat

képviselő software méltó tagjává vált az "Acés ..." sorozatnak.

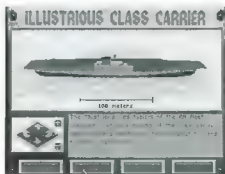
Ez a tény viszont rányomta hamisíthatatlan bélyegét a szimuláció rendszerének felépítésére, így viszonyíthatókat a már jól megszokott menürendszerek és a hasonló témájú alkotásokhoz képest hajó és géptípusok megadóbentően széles skálájával mérhető össze az aktuális U-Boot tüzeje. A visszafogott stencillezett vektor-modellek még nem léptek túl a 320 x 200 felbontás gátjain, de összességét tekintve a grafikai megoldások és állóképek kellemes benyomást ébresztenek. Megdöbbentően élethűre sikeredett a tenger hullámzásának megjelenítése és szintén fantasztikus ötletnek tartom, hogy



a személyzet jelentései történhetnek a szituáció mivoltát tekintve mosolygató angol, ill. a hadi övezetben cirkáló U-Boat fedetetlen uralkodó feszült hangulatot tükröz, patfogó német nyelven. A 'Orient-vagy éppen Wilhelmshaven-i

kikötők báráinak francia brandyvel, szivarfüsttel és gyözelmek kétes eredetű híreivel fűszerezett légköre pedig csodálatosan feleleveníti a háborús évek bizonytalan és reményekkel teli hangulatát.

A sorozat immár közismert nyitányának átáldozott (GM-en dráma) hangszerelése harmonikus illeszkedik a tengeri hadviselés légiesnek semmiképpen nem jellemezhető mivoltához, a kikötőből ki-, ill. befutó naszd animációja viszont nem igazodik a specifikus kiválasztott típus körvonalához. Ez azonban vajmi keveset csökkent a szimuláció élvezhetőségén.

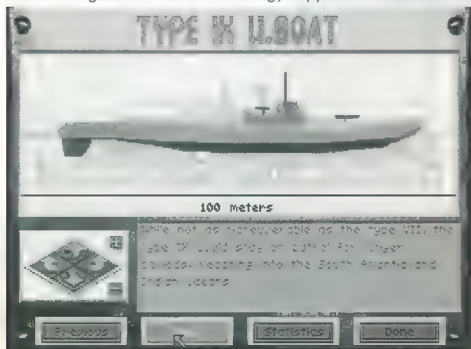


ACÉS OF THE DEEP billentyűz funkciók.

- Esc: Megjelenített ablakok eltüntetése
- F1: Állás és parancsnoki központba
- F2: Perizkóp kibocsátása / bevonása
- F3: Messzrelátó alkalmazása
- F4: Állás a parancsnoki tervrajz kiakciótott hidra
- F5: Taktikai és navigációs térképek közötti váltás
- F6: Állás a torpedó helyiségre
- F7: Alaprajz képernyő
- F8: Kommunikációs központ
- F9: Parancsnoki naplót
- F10: Kijelölt célpont megjelenítése
- 1: Gépek teljes sebességgel hátra
- 2: Gépek állj
- 3: Gépek előre 1/3 i
- 4: Gépek előre 2/3 i
- 5: Gépek előre teljes sebességgel
- 6: Gépek előre maximális sebességgel i
- W: Időmérő stopper
- T: Torpedócéltör berendezés aktiválása
- Z: Perizkóp-optika nagyításának beállítás
- I: Célpont beazonosítás
- O: Rendelkezésre álló oxigén mennyiség megjelenítése
- P: Le/felemelés perszokp mélységére
- A: Kezelőszemélyzet a légvédelmi gépgyűkhoz i
- S: Felemelés a felszínre
- D: Kezelőszemélyzet a fedélzeti légvezet i
- R: Rendelkezésre álló üzemanyag mennyiség megjelenítése
- H: A szemléltetés-falkat azonos haladási irány felvétele
- C: Vészmerülés
- V: A hajóadás-irányval azonos szemléltetés-falkat felvétele
- B: Rendelkezésre álló akkumulátor kapacitás megjelenítése
- +: Időmérésnek fokozása
- : Időgyorsítás csökkentése
- <: Látóhatár pázálása balra
- >: Látóhatár pázálása jobbra
- Backspace: Legutolsó üzenet megjelenítése
- Enter: Visszaváltás vádás dómúási sebességre
- Space: Tetszőleges támadandó célpont kijelölése
- Ctrl + 1: - Torpedó-velőcsövek aktiválása
- Ctrl + Q: Kéltés DOS-ba
- Ctrl + R: "BOLD" zavaró álbocsátás
- Ctrl + I: A legfontosabb adatok megjelenése
- Ctrl + O: "Options" menü megjelenítése
- Ctrl + P: Pause
- Ctrl + D: Kúdelés lezárása
- Ctrl + V: Vész szám
- Ctrl + M: Hátérezene ki/beakcsolása
- Ctrl + J: Hang FX hangerejének csökkentése
- Ctrl + J: Hang FX hangerejének fokozása
- Alt + Z: Perizkóp kibocsátása / bevonása a térképek elemzése közben
- Alt + E: Hátérezene hangerejének csökkentése
- Alt + J: Hátérezene hangerejének fokozása
- Alt + X: Kéltés DOS-ba
- Alt + M: Szabod memória feltöltése
- Alt + F2: "Padlock" nézet

Numerikus billentyűzet:

- 2: Menüátlapok süllyedési állásban
- 4: Kommandólap balra
- 5: Kommandólap & menüátlapok szintben
- 6: Kommandólap jobbra
- 8: Menüátlapok emelkedési állásban



Kameraden! Glück Auf!

Sorell!

- A hadműveletek és a háborút követő évek kíméletlenül bántak a tengerek egykori szörke farkasával. A világháború alatt vízre csátolt U-Boot-ak száma meghaladta az 1.000 darabot, mégis napjainkra már csak két példány maradt eme kecses naszdokból.

PATRICIAN

Közepes kereskedő program, csak a stílus fanatikus kedvelőinek, akik mindent ki akarnak próbálni. Inyenceknek és finnyásoknak belekóstolni tilos!

Hardware Igény:
A500

57%

ASCON

AMIGA DISK

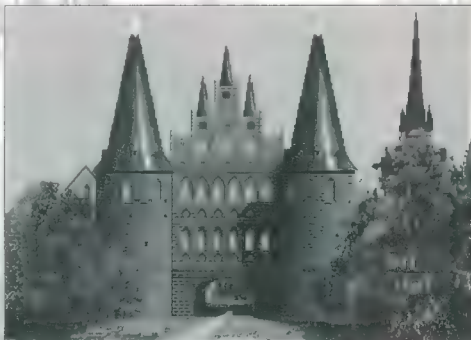
Sajnos manapság az Amiga tulajdonosok nincsenek elárasztva játékokkal, és az inséges időkben előkerülnek a régi, talán kicsit poros programok. A Patricianról - ki tudja miért - még nem írtunk. Igaz grafikailag nem emelkedik ki a többi közül és talán a játszhatósága

... A társadalmi és politikai harcok, az egyházi és egyre erőteljesebb világi szellem küzdelme, az állandó háborúk, a polgári és parasztfelkelések, a nemzeti államok kialakulásának kora ez. Az az időszak, amikor a városokban a polgárság létrehozta érdekvédelmi képviseletét, a céheket. A kor művészeti stílusa a gótika, gyönyörű székesegyházak épülnek, az egyházi építészet virágkorát éli...

A kis kitérő után folytassuk a kezdeti paraméterek beállításával. Akármilyen hihetetlen, a nem megválasztása szerepet kap a játékban, a hölgyek jóval több házassági ajánlatot

men, Hamburg, Luebeck, Rosstock, Stettin, Danzig, Visby, Riga. Érdemes egy próbajátékban kipróbálni, hol milyen előnyöket élvezell!

skálán mozog. Hogy kitől veszel pénzt a Te dolgoz, mindezt a bankban bonyolíthatod le. (Jegyezd meg a várost és a lejárat időpontját, nehogy pórul járj!)



Természetesen a kezdéskor nem vagy elárasztva pénzzel, ezt könnyen megoldhatod kölcsön felvételével, de vigyázat, csak olyan összeget vegyél fel, amit a megadott határidőre vissza is tudsz fizetni! Az üzletemberek nagyobb összeget szoktak felajánlani, igen magas kamattal, a névtelen felajánlók pénzhétsége elég széles

OK, megvan a pénz, akkor most indulhat a business! Mindenek előtt szükséged lesz néhány hajóra. A választékok:

PINNACE - naszád.

Egy árbacos vitorlás, meglehetősen kicsi: hossza 8 m, szélessége 3 m. A leggyorsabb hajó, de kis kapacitású (22 burden). Olcsó, legénysége 4 fő.



is vontatott, de mint mondtam, a szükség törvényt bont! ... Lásuk tehát mit nyújt ez a "történelmi szimulátor", hogy idézzem az alkotókat! A játékban akár négyen is indulhattok, de nem körönként kerültek sorra, hanem időrendi sorrendben. A cél nem lehet kétséges: gazdagság és hatalom. Hamár történelmi szimulációval állunk szemben, nem árt kicsit tájékozódni, mi jellemző az adott kora...

kapnak, mint a férfiak. Az "erősebb nem" (?) képviselői azonban jó partit csinálhatnak egy-egy gazdag, befolyásos özvegygel, akiket jó eséllyel meg szabadulhatnak. Ha a városukban kitör a pestisjárvány, a háború, netán a tűzvész! A címer kiválasztása nem befolyásolja a játékos lehetőségeit, de hogy melyik várost választod ki lakhelyedül, az már bizonyos előnyökhöz juthat. A lehetőségeid: Bre-



SLOOP - szíup.

Egy árbocos vitorlás hajó. 14 m hosszú, 5 m széles. Nem túl gyors (7 kn), legénysége 5 fő. 28 egységnyi rakományt szállíthat.

BARQUE - bárka.

Három árbocos, lomha mozgású (6,5 kn) hajó. 15,5 m hosszú, 7 m széles. Viszonylag nagy kapacitású (43 burden), 8 embert igényel.

GALLEON - spanyol vitorlás.

A legnagyobb (20 m hosszú, 8 m széles) hajó, nagy rakodótérrel (47 burden), optimális sebességgel (8 kn). Gyorsan hoz nagy hasznot, ha meg tudod venni, mert az ára elég baros.

Az időről időre megtartott árveréseken is vásárolhatsz hajót. A licitálásnál nem árt figyelembe venni milyen a hajó állapota, tudod-e fedezni a javítási költségeket.

Mit tehetsz a városokban?

A lehetőségek sokrétűek. A játék nem csupán a kereskedelemről szorítkozik, figyelemmel kell kísérned a politikai életet és a polgárság hangulatát is. Minden kikötőben rendelkezésedre állnak a következő helyszínek (a város megfelelő épületeit kiválasztva vagy jobb klikek):

IRODA

Az ablakon át rálátsz a kikötőre. A falon térkép, melyen kijelölheted hajód úticélját. Ha esetleg hiányzik a szükséges tőke vagy a legénység, akkor nem hagyhatod el a kikötőt. A tolltartónál beállíthatod néhány opciót és menthetsz. A tengerbe kukkintva megtudhatod az adott város legfontosabb adatait (lakosság, polgármester, adó stb.). A kisebbik könyvből találd a legfontosabb információkat: központi irodáról (lakhelyeden), vagyondáról, munkásaidról, a raktáraidról és a hajóidról. A nagyobbik könyvből zajlik a tulajdonképpeni kereskedelem, az áruk vásárlása és értékesítése. Általában érdemes a legkeresettebb árukat szállítani

(méz, sör, bor), ezzel gyorsan meggazdagodhatsz.

HAJÓJAVÍTÓ MŰHELY

A hajóid sem kerülhetik el az idő vasfogatát, rendszeres karbantartásra szorulnak. Ha ezt sokszor elmulasztod, akkor az állapotuk annyira leromolhat, hogy nem tudják elhagyni a kikötőt. A porton jegyzetelő fickótól mindig érdemes megkérdezni, milyen állapotban leledzik a vitorlásod.

KOVÁCS

Itt szerelheted fel hajódát, hogy pl. kalóztámadás esetén ne legyél védetelen. A kínaiat városként változó; kézi fegyverek, katapultok, számszerjók, ágyúk, stb. Ne felejtse el bekalaulálni, hogy a fegyverzet csökkenti a raktér kapacitását!

KOCSMA

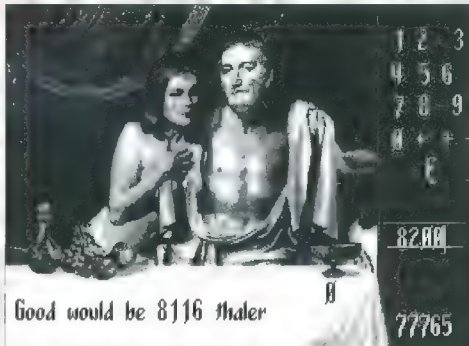
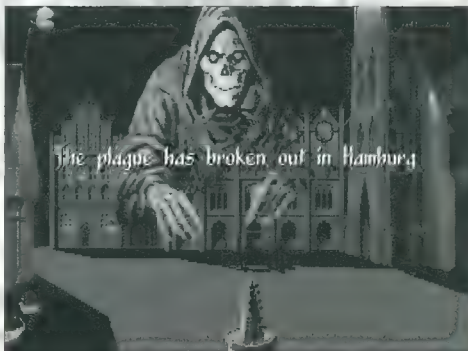
Kizárólag itt van lehetőség matrózok (crew) és segítők (helpers) felbéréltetésére. Sőt, a sarokban ül egy úr akivel üzlethelthatsz...

FÜRDŐ

Érdemes felkeresni ezt a helyet, mert nem csupán a tisztálkodás lebonyolítására van lehetőség. Befolyásos embereknek tett kisebb-nagyobb szívségekkel és adományokkal (magyarul megvesztegetéssel) politikai befolyásra tehetsz szert.

VÁROSHÁZA

Itt gyakran keresnek őrhajót a város őrszere, amit ha elváltalsz akkor fegyverkezz fel jól



További lehetőségként kisebb-nagyobb kapacitású raktárakat kínálnak eladásra. Nem hiszem hogy kell mondanom, mennyivel előnyösebb a saját raktárakban tárolni az árut, mint sok pénzért bérbevenni tárhelyet pl. amíg a hajót javítják. A nyitott ajtón belépve csatlakozhatsz egy-egy csehtülethez is, ami különféle előnyökhöz juttat, előbb-utóbb elengedhetetlenni!

TEMPLOM

Az egyház szerepe kulcsfontosságú, nem árt hithű keresztényként sürün látogatni a templomokat. A szentelt víz felvétele után elrebezhatsz több imát, adakozhatsz az atyának vagy a szegényeknek.

VÁROSTÉR

A bolond körül álló emberekre kikkelve lakomat rendezhetsz a városi polgároknak, ami ná-

vell a népszerűségedet. Bőkezűségedtől függően sör, bor, hal, hús és kenyér kerül az asztalokra, sőt még bárdokat is szerződtethetsz! Hasonlóan nagy hacacaréjt jelent, ha esküvére adod a fejed, amint akár több ezer ember is részt veheti!

Nagyjából ennyi lehetőséget nyújtanak számodra a városok kezdetben. Miközben igyekszel gazdagodni és minél nagyobb politikai befolyást szerezni, háborúk robbannak ki, lesznek akik legyőzhetnek, míg mások győzedelmeskednek. A pestis és a tűzvész ellen már nehezebb a harc, bár házas emberek számára ez is nyújthat előnyöket...

Nos, ha hiszitek, ha nem, sikerült mindent leírnom, ami az elinduláshoz kell. Ezután napokig tartó játék (sajnos meglehetősen sok lemez cserélgetéssel) következik. A játszhatóság nem lenne rossz, csak iszonyú sokat töltöttem a program. Érdemes inkább installálni annak, aki megteheti. A grafika meglehetősen vegyes, némelyik jól sikerült, néhányat viszont jobb lenne feledni! A zene sem az a megunthatatlan, fülbemászó dallam, de végül is ki lehet kapcsolni. Summa summarum, ha az első nap végigjátszása után újra hajóadó vagy betöltöni, akkor meg fogod szokni, netán még jól is érzed magad!

Lily

SKELETON KREW

Megérkezett a néhány hónapja beharangozott morbid shoot'em up. Egyedül a grafika nyom valamit a mérlegen, ám ezt csak kevesen nem tudják ellensúlyozni.

Hardware igény:
Amiga 1200/4000

62x

CORE

AMIGA DISK



mutáns gyártó laboratórium építésébe kezdett. Ennek hírére a Katonai Hírszerző Hivatal (M.A.D.) nem látott okot a késlekedésre, a megoldás neve: Skeleton Krew.

Spine, Joint és Rib álma sem lány- sem rémálom nem volt.

hárman sem hétköznapiak, sem emberek nem voltak.

Régóta aludtak, de most ismét szükség volt rájuk. Az ébresztés folyamata elkezdődött. Tüdejükből szinte kiszakadt az eddig proteinbe fagyott sóhaj.

Csak hogy próbára tegyék ébrenlétüket, szóltak néhány szót egymáshoz, többet nem is. Innen a fegyverek beszéltek, és igen pletykásnak bizonyultak.

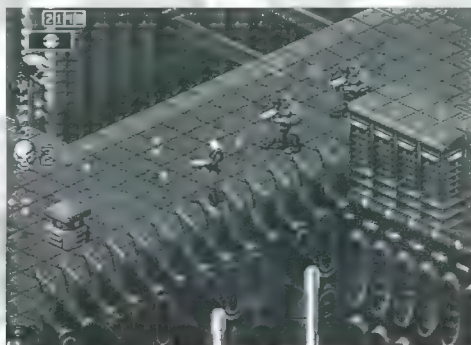
Az ébresztési szekvencia vezérléséhez szükséges programot a Core Design Ltd. készítette el a MAD és az A1200-as Gördülőképernyős Uzi és Robbtartószériák terminál részére.

A játék betöltése után azonnal választhatsz, hogy egy vagy két kézzel akarod a tűzgombot nyomni. Persze ha ketten vagy



Moribund Kadaver nem érezte magát jól Monstro Cityben. Ez nem az ő stílusa volt. Genetikailag létrehozott Psykogenix mutánsai segítségével azonban végre számára barátságossá tette a várost. Sötétség, vér, halálsikoly. Micsoda kellemes turistaparadicsom a pokol lakóinak. Sokasodó mutánsai hamar kinéthetik a várost, ezért újabb ingatlan után kellett néz-

Egyikük véres tűzharcáról, míg másikuk egy előző életének vi-



ni, ahol "barátságos" otthonra lelhetnek. Kadaver egy mozgó

szontagságairól álmodott. Álmuk nem hasonlított hétköznapi emberek álmához, ahogy ők

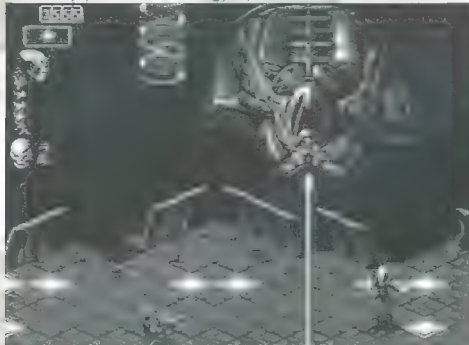
tok, akkor jobb egy-egy kézzel. Kiválaszthatod emberedet a három közül, és azonnal lő-



hetsz. robbantatsz, vicsorogatsz és szitkozódatsz. Nincs semmi intro, bevezetés, animáció. Semmi fölösleges időhúzás. Hiszen te csak löni akarsz, semmi más...(?)

3D izometrikus pályán küzdhetsz olyan lényekkel, amelyek szerencsére a természetnek még nem jutottak eszébe. A Krew mindhárom tagja más tulajdonságokkal rendelkezik. Ez

bizonyos fokig meghatározza, milyen legyen vele a játékos stílusa. A nyolc irányba, az egyenes sorozaton kívül körbe is lehetünk mindent forgásirányban. Ilyenkor a hős törzse körbe forog, és minden irányba szórja a löszert az éppen kiválasztott fegyverből. Ez a körbeforgó animáció az egyedüli egyedi a játékban, és nem is rossz amikor körbevesz a sok rosszlehetű. A játék egy v. kettő tűzgombbal felszerelt joystickot is kezel. Egy

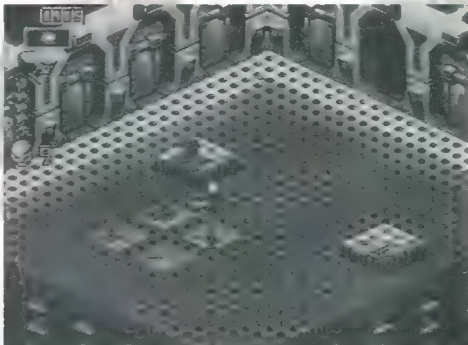


CD³² joyppaddal is tökéletesen használhatjuk valamennyi funkciót. Akinek hagyományos örömbotja van, az a billentyűzetet is kell használnia. Ére pedig négyféle irányítási mód közül választhat. A lehetőségek ezennel be is végeztettek, nézzük a kalandot.

Eltrejve találhatunk bonusz szobákat is, aminek csak annyi értelme van, hogy szedegethetünk pontokat meg egyéb kutyákat. De persze téged mindez nem érdekel. Csak löni, szétrobbantani a nagy darab lödöző cuccokat. Erről jut eszembe. A városban éppen felszállni készül a Psycho Chopper, ami persze nagy darab, meg löi is. Ez aztán a remek golyófogó. Menjünk a rögtön tovább. Miután néhány általunk gyártott tétemen végig trappoltunk, máris elérkezünk a lifthez, ami levisz minket a csatarnakhoz.

Ez a játék legélvezetesebb része. Amikor derékig mocsokban gázolva a fel-fel bukkanó csápokat kell megcsonkítsuk. A

felbukkanó szemek mögött éhes lények lapulnak a sötét lé felszíne alatt. Szájuk azonnal zárul, mikor izlelőbimbóira lépünk. A körültekintő hős persze előbb utóbb kijut a csatornából. Ki a természetbel a dzsungel levegője kitisztítja hősrünk tüdejéből a csatorna bűzös gázait. De egy mély szippantásnál nincs több idő. Hamor megutadjuk, miért maradt a természet oly érintetlen ezen a helyen. Kapaszkodó karmos kacsok len-



Nem örülünk, ha elkészítésén a mozgó labort, ezért a nyersanyag kitermelését gyorsan állítsuk le. Ha volt már legélvezetesebb része a gamének, akkor ez itt a legszebb. A háttér város közepe tényleg a Marsra emlékeztet. De ismét emlékeztetnem kell magam, de csak löni akarasz. Szerencséd van, itt sem kell egyebet tenned. Van néhány bánya és ha felrobbantod senki sem bánja.

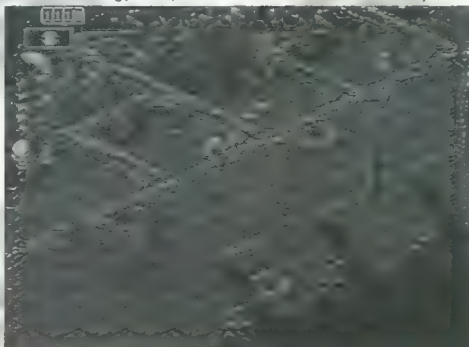
Itt már nem fog feltűnni, hogy minden átvézető nélkül nyomban a Vénuszra érkezünk. Nekünk fontos dolgunk van, nincs idő átvézető képsorokra, lekecskítő dumákra. Ezen a helyen fejtettebb kolóniája él a morbidus djengus monstros fajnak - hogy a latin névvel éljek

Ne, még ne dobod félre az újságot. Tudom, hogy azt hiszed már mindent tudsz. Persze ez majdnem igaz is, hiszen továbbra is lehetsz keményen. Itt

már megtornáztatják a talán kicsit zibbadó szürkeállományt. A szobákat csak megfelelő sorrendben látogathatod. Ez már komoly különbség, de ennyi is az egész. Amint szétlőztet az összes energiától pulzáló lét is, magához Moribund Kadaverhez jutsz. Most már mehetsz is, hiszen mondanom sem kell mit tegyél.

Ez után következik a lelki, testi béke, a nyugalom és hamarosan a lapozás valami új, valami értelmes játékhoz....

Biztosan sokan kezdték a cikk végét olvasni, ezért itt az óvatosságnak megpróbádom értékelni ezt az írt. A játékról néhány hónapja már kaptunk egy demót, ami egy készülő fantasztikus shoot'em up-ról adott hírt. A készítő itt leírták, hogy ha kész lesz, akkor lesznek benne remek képsorok a pályák között, tanácsokkal. Lesznek fegyverek, jobbnál jobbak. Nagy járművekkel kell majd csatáznunk. A játékot intrával kezdik. Lesz password opció. Ezekből semmi nem került bele a megjelent játékba. Ami pedig belekerült az szép, ám nagyon kevés ahhoz, hogy lékösse a játékot manapság. Itt is csak dísz az A1200 felirat a lemezen, ám nem jelent semmit. Nem örülünk, ha egy cég ilyen játékok kiadása után jelentené ki, hogy nincs igény Amiga játékokra.



Lózi

FLAMINGO

ket.

Kezdjük a sort rovatunk gyakorl szereplő-

gyike valódi ORA. A szó a



jével,

a svéd nem-light- tal Mint az a Party '94 beszámolókból kiderült, ők még mindig aktív szereplők a C64-es színen. A Brutal 3 után jelent meg My oh my című demójuk, a már megszokott Flamingo/Waco páros assembléréből. Danko zenei aláfestésével. Ebben a demóban a szokásos Light Intro után a megszokott sorrendtől eltérően azonnal megtudhatjuk,

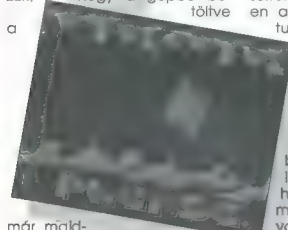
6510-es egyik utasítására utal, s annyit jelent, hogy az egy pozícióra kerül beűk

"futottak még" kategóriájú rész, majd egy gondosan felépített vektorrutin zárja a műsort. Az előzetes képernyő szerint legalább 10 perc szükséges ahhoz, hogy a demo elővezesse az összes tárgyat. A rutin real time, s többszínű alakzatokat forgat, miközben a karakterblokk, melyben mindez zajlik vízszintes irányban mozog a képernyőn. Régi trükk, s azt a hatást kelti, mintha maga a forgatott alakzat lenne nagyobb a valóságosnál. A műsor során egy egyszerű síkból többszínű sík, többszínű kocka, tetraéder, svéd zászló, oktaéder, meg ki tudja, hogy mi minden lesz. A demo bár régi, de híven tükrözi a Light-től megszokott színvonalat.

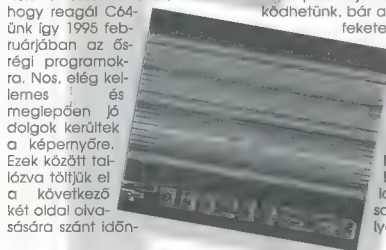
Következő demonokkal hazai vilákre evezünk. A Shining Chroma nevű csapat egy kisebb lélegzetű alkotása. Maga a csapat kb. 2-4 éve áttefénykorát, azóta a régi tagok fokozatosan inaktívak lettek, s csak pár elszánt ember vitte tovább az ügyeket. Aprópó, a Party '94-en is láttam egy Chroma tagot, valakit a német divízióból. Megkérdeztem egy régi moto-

E hónapban ismét elővesszük régies rég elfeledett lemezeink gyűjteményét a subltókból, leporoljuk őket, majd megnézzük, hogy a gépbe betöltve

a



már majdnem elvesztett biteket, hogy reagál C64-ünk így 1995 februárjában az ősrégi programokra. Nos, elég kellemes és meglepően jó dolgok kerültek a képernyőre. Ezek között találkoztunk két oldal olvasására szánt időn-

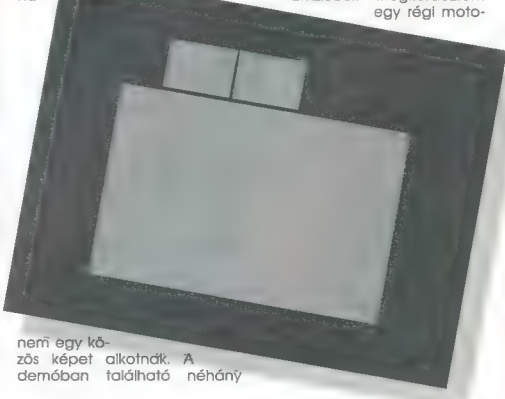


milyen credit jár az elkészült műért. Innen kilepve kezdődik a Light variáns (legalábbis ami anno annak számított). Először 4 darab sprite-akból felépített sprite scroll-t láthatunk. Mindegyik scroll hullámsík, s a keret pedig minden oldalon ki van nyitva. Ezek után Waco sokszínű plazmájában gyönyörködhetünk, bár attól tartok, a fekete-fehér oldalainkon

nem mutatnak túl jól. Ezután következik Flamingo egyik bűszkesége, egy kisebb három dycp scroll, amelyek minde-

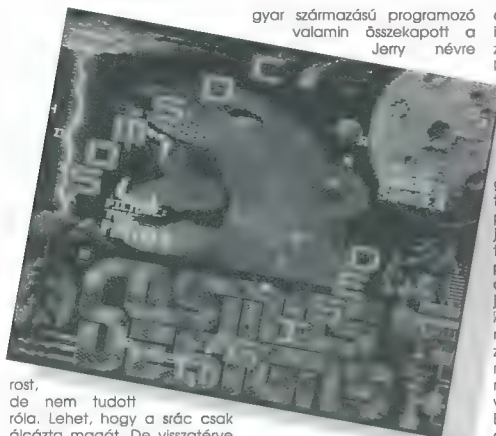
nem takarják le egymást,

ha-



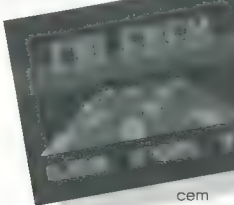
nem egy közös képet alkotnak. A demóban található néhány

gyar származású programozó
valamin összekapott a
Jerry névre



rost,
de nem tudott
róla. Lehet, hogy a srác csak
dálcaztá magát. De visszatérve
a demóra, amit Alex írt, s mely-
nek zenéjét Louie ké-
szítette. Az Intro ze-
néje lopott, a szerző
pedig JCH. Közvetle-
nül az Intro után lát-
hatjuk az egyetlen
részét, mely az egyik
legszebb 64-es inter-
ferencia rutint mutat-
ja be. A képernyőn
semmi más lényeges
effekt nem látható,
talán még a képer-
nyő tetején, a zene
három csatornájára
külön-külön villogó
négyzetek emelik a
látványt. Ennyi, se
nem több, se nem
kevesebb.

S most haladjunk
visszafele az időben,
egészen addig, míg el nem ju-
tunk a Triad Cocktail című de-
mójához, mely személy szerint
nekem az egyik
kedven-



cem
Mikor a demo ké-
szült, a csapatból később kivált
s Censor Designs néven külön
csapatot alapító tagok még a
Triad-nak dolgoztak. A demo
megjelenése után Bob, a ma-

hallgató főnökkel, s kü- lön-



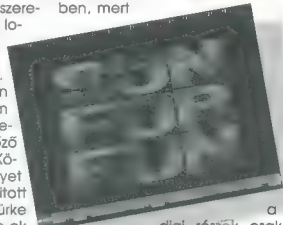
váltak útfajk. Jerry-ről tudni illik,
hogy a brit Derbyshire Ram
mellett ő a szín egyik nagy
őregje, a szó szoros értelmé-
ben. Mindketten a 40-es ko-
rosztályba tartoznak, ami
ugye másfél generációval
főbb, mint a szín átlagéletko-
ra. Saját szavaival: "ha egy
party-n találkozol valókkal,
aki akár az apád is lehetne,
az vagyok én".

Két hagyományos rész után
következnek a Bob és Gu-
ran által kódolt részek, me-
lyek még így pár év távlatából
is figyelmeztetnek. A ké-
pen rengeteg mozgó rasztert
láthatunk, sok-sok sprite-tal az
egész tetején. Ennek megvaló-
sítása a VIC chip természetéből
adódóan elég nehézkes, mert

a sprite-ok miatt a raszterek
időzítése mindig változik. A
zene a Zoom című játékból lett
kilo, s szenzációsan jó. Jo-
hannes Bjerregaard, a Mani-
acs of Noise tagja írta, aki ci-
vilben jazz zenész, s sok jó ze-
nével gazdagította a C64-sek
táborát. Két másik kitűnő ze-
néjére is szeretném felhívni a
figyelmet. Az egyik a Tintin on
the Moon főcímenéje, a másik
pedig a Filmbó's Quest című
játék alatt hallható. Nem sze-
relem, ha egy demóban lo-
pott zenét használnak,
de ha a lopott zene ilyen
jó, szívesen megbocsátok.
A következő rész szintén
raszterűrel, s itt is Zoom
zenét használtak. A véle-
ményem hasonló az előző
részről alvashatókhoz. Kö-
vetkezik az Expand, melyet
Bob és Confring írt. Lenyitott
oldalsó keret mellett a szűke-
hátterre érkezik egy sprite-ok-
ból össze-
állított
scroll. Ez
eddig
nem nagy
szám, de
egy kis idő
múlva a
scroll fű-
gőleges
irányban
megnyúlik,
s arra a te-
rületre,
ahol a
scroll ha-
lad, raszter
kerül. A
raszterek a
következő
részből
sem ma-
radhattak

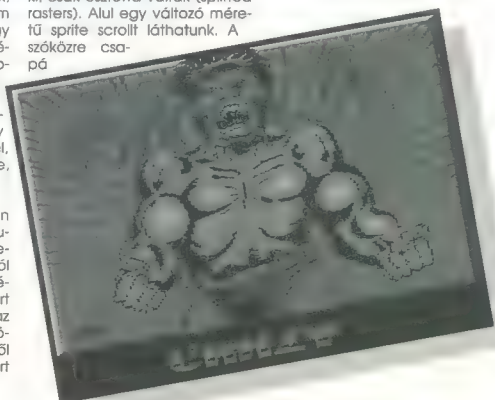
ki, csak osztottá váltak (splitted
rasters). Alul egy változó mére-
tű sprite scroll láthatunk. A
szóközre csa-
pá

s után újabb raszterek, csak
most egy svéd zászlót sikerült
megalkotni. A zene valahogy
lemaradt, csak a néma cse-
né hallani. Ezek után következ-
zik Guran, aki jól láthatóan a
régli design híve. Egy scroll és
két mozgó logó mellett semmi
sem láthatunk. Annál inkább
oda kell figyelni a zenére,
amely a Bad Cat című játékból
került ki, s valami remek. Régi
SID chip-pel rendelkezők előny-
ben, mert



a
digi részék csak
ezen hallhatók. Megcsodál-
hatjuk még Bob egyik régi
trükkjét, a két egymással szem-
ben haladó scroll-t, melynek
megvalósításánál nem használ-
dó split-et, sem bittérképes
scroll-t. Guran a második általa
írt részről már megemelte
magát. A képernyő alján egy
miniatűr Tron-t játszhatunk,
melyben a jobbról balra haladó
scroll-t átugorja egy alulról fe-
felé haladó. Aki szereti a régi jó
demokat, az nehogy feltétlenül
kihagyja a Triad eme kis remek-
művét. C64 történelmet láthat
a képernyőjén. Jó zenék, ma is
meglepően jó technikai trük-
k, "hagyományos" design...

Prunok



Korszerű adattárolás 2

Mint arra remélem mindenki emlékszik, nem is olyan régen mutattuk be a C64-hez kapható nagy kapacitású drive-ok választékát. E hónapban folytatjuk a sort a 3.5"-es drive-ok részletesebb ismertetésével. Mivel ezeket a meghajtókat legjobb tudomásom szerint Magyarországon senki sem forgalmazza, a cliquek egy kicsit akadémikus jellegűvé válnak. Ám csodák igenis vannak, s mint ahogy találkoztam már ifthon a sokat emlegetett Flash 8 turbókártyával is, mindenképpen megvan az esély arra, hogy valaki az itt bemutatásra kerülő meghajtókat is be fogja szerezni valahogy.

Alapvetően két meghajtótípus van elterjedőben, az FD2000 és az FD4000. A lemezeket saját formátumban, amit tekinthetünk előnynek és hátránynak is. Előny, mert a PC 1.44 Mbyte-os kapacitású lemezeivel ellentétben az FD2000 1.6, az FD4000 pedig 3.2 Mbyte-ra formattálja a HD-s lemezeket, hátrány viszont, hogy ebből adódóan nem is kompatibilis vele. Egy kis engedelmény az FD2000 esetében sokak helyzetét megkönnyítette volna az adatok ide-oda cipelésénél. Ami a C64-gyel való kompatibilitást illeti, az a drive készítői szerint jobb, mint a Commodore saját, 1581-es típuszámú meghajtója esetében.

A C64 tulajdonosban a drive cseréje esetén leggyakrabban felmerülő kérdés a kompatibilitás. Sok 64-es szoftver a 1541-es drive-ot olyan mértékben hardver szinten kezeli, hogy az semmilyen cserét nem tesz lehetővé. Beépített, kikapcsolható gyorsítók, a

Commodore saját I/O rutinjainak kikérülése, ez mind egy-egy lehetséges ok arra, hogy az új drive mellett használnunk kell a régiét is. Szerencsésebb esetben a szoftverek felkínálják a beépített gyorsítót kikapcsolását, de ez viszonylag ritka. S



mi lesz azokkal a szoftverekkel, melyeket 5.25-ös lemezen kapunk?

Mindkét FD drive elbőrik a DD-s lemezekkel is. DD üzemmódban természetesen a rendelkezésre álló lemezméret is kevesebb, pontosan az eredeti fele. A Big Blue Reader-t (Nagy Kék Olvasó-t) használva olvashatjuk a PC-s formátumú lemezeket is. Ezek kapacitása 720K, 1.44M vagy 2.88M lehet. Az FD operációs rendszere megegyezik a nagyobb gépeken megszokott fast-raktárú könyvtár szerkezettel kialakítását, sőt, a lemezen egymástól függetlenül, különálló partíciókat is létrehozni.

Ezen partíciók emulálhatók a megszokott 1541, 1551 és 1581 formátumokat is. Mivel az emuláció tartalmazza a lemez fizikai felépítésének

emulációját is, az alkotók ettől remélik a minél jobb kompatibilitást. Az FD4000-en formázott lemez mérete több ilyen partíció kialakítását is lehetővé teszi. Ha ügyesek vagyunk, elkerülhetjük a többoldalas programoknál szenvedést okozó gyakori lemezcsereket is. Bár a sajtóanyag ennyire nem tér ki a részletekre, én azért kíváncsi lennék, hogy a drive tud-e 40 track-re formázott lemezeket kezelni. Igaz a 1541 ezen lehetőségét a 40 track-es SpeedDos-on kívül nem sok szoftver használja ki, de mindenre van egy ellenpélda, mely jelen esetben a Newcomer. Itt a lehető legoptimálisabb helykihasználás miatt minden lemez 40 track-es.

Az FD drive-ok egységsszáma könnyebben változtatható, mint a Commodore meghajtóké. A változtatáshoz nem kell szétszedni a drive-ot, vagy valamilyen aranykezü haverral kapcsolót barkácsoltatni



a gép-re. A drive hátoldalán található egy DIP kapcsoló, mely segítségével az egységsszám 8 és 15 között tet-

szőlegesen állítható.

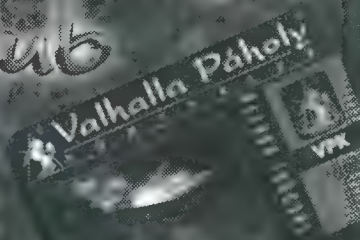
A drive-ok kérhetők az opcionális RTC, Real Time Clock modulul. Ha a modult installáltuk, a drive minden file-hoz korrekt dátumot és időpontot rendel hozzá. Sőt mi több, a GEOS óráját is automatikusan beállítja. A modul utólag is megvásárolható.

Minden FD drive segédprogramok egész sorával érkezik, melyek a legkülönbözőbb másolási funkciókat végzik, segítik partícionálni a drive-ot, stb... Az MCOPY egy teljes lemezes másoló, az FCOPY egy két drive-os file másoló, a BCOPY, mely HD vagy RamLink tulajdonosoknak teszi lehetővé teljes lemezek vagy partíciók backup-olását. A BCOPY segítségével az FD-s lemezeket akár 1541-es vagy 1571-es lemezekre is átmásolhatjuk. Minden FD segédprogram felhasználói felülete egyszerűen kezelhető menükre épül. A GeoMakeBot segítségével a GEOS 2.0 az FD lemezekről is tud bootolni, valamint a különböző partíciók is elérhetők lesznek.

Ez eddig mind szép és csodálatos, de lássuk az árakat. Az alap FD2000-t 160 fontért árulják, míg az FD4000 200 fontért hajlandó gazdát cserélni. Az RTC modult plusz 10 fontért méri.

Prunoki

Valhalla Páholy Könyvklub



VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

**Az igényes könyvek kiadója
Sci-fi, fantasy és egyéb
stílusban kiadott könyveivel
várja olvasóit.**

**Legyen Ön is tagja a
könyvklubbunknak, így
biztosan, és persze olcsóbban
hozzájuthat kedvenc
könyveihez.
Várjuk jelentkezését.**

**Valhalla Páholy Könyvklub
Budapest, Rákóczi út 11.**

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Első
negyedéves
ajánlata

1995. január 1-től
1995. március 21-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megírt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területébe bővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantaszyval foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztőse, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk. (A fent említett két kiadó 1995 első negyedéves terveit a RÚNA-ban közöljük!)

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segís-

get kívánunk nyújtani a választáshoz 1995 I. negyedévében megjelenő kötetek közül.

Kérjük tanulmányozza a listát, válasszon ha tetszik, és adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tétovázzon – juttassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de - legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belerázódás időszaka kissé elhúzódott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindeképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a RÚna és a Gurumagazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalai egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kisnégyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy 10% kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;

- és kereszttel megjelölve az oda tartozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u. 1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

KÖNYVEK

R.A. Salvatore: Ezüst erek

(Kristályszilánk 2.)

Tervezett megjelenés: 1995. január

Fogyasztói ár: 419 Ft.

A Kristályszilánk hősei folytatják útjukat a legendás Mithril Csarnok felé, nyomukban Pook pasa bérgyilkosával, a mindenre kész Artemis Enterivel. A négy fajtából való kalandozócsapatban azonban nem csak vele, de az Elfeleddett Birodalom világának ezer veszélyével is meg kell küzdeniük...

Nélkülözhetetlen olvasmány azok számára, akik az AD&D szerepjátékot és Salvatore korábbi regényeit, a Sötét Elf-ciklust egyaránt megkedvelték.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend
(Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés: 1995. január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint dedikett neveljen, s létrehozza a fénykard forgoatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban megneszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika

(Új M.A.G.U.S. regény!)

Tervezett megjelenés: 1995. január
Fogyasztói ár: 419 Ft.

Az Ynev-ciklus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az öt befogadó várost a Krán által feltűzött nomádok dühétől...

M.A.G.U.S. – Harcosok, gladiátorok, barbárok (kiegészítő szabálykönyv)

Tervezett megjelenés: 1994. február
Fogyasztói ár: 599 Ft.

A fent említett kasztok kedvelőinek, a schwarzzeneggeri őserőigézetében élő játékosoknak kíván segítséget és háttér-információt nyújtani e kötet, az első a M.A.G.U.S. kasztjait taglalo kiegészítő – remélhetőleg hosszú – sorában.

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419Ft

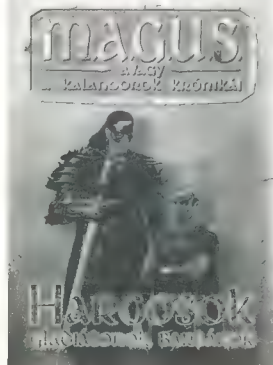
A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változottság kedvéért ezúttal nem a náccal, hanem Sztálin titkos ügynökeivel kell megküzdenie...

STAR WARS: Filmtrilógia
(Kiegészítő szabálykönyv)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 699Ft

A Csillagok háborúja RPG első komoly kiegészítője a mára legendássá vált mozik szereplőit, gépezeteit és világait mutatják be részletesen, teszi játszhatóvá, megismerhetővé mindazok számára, akik csatlakoztak az első magyarul megjelent sci-fi szerepjáték rajongóinak népes táborához, és máris szülnék találják az alapötlet biztosította tág kereteket.

R.A. Salvatore: A félszerzet ékköve
(Kristályszilánk 3)
Tervezett megjelenés: 1995 február
Fogyasztói ár: 419Ft

Artemis Entrerinek sikerült elrabolnia Regist, a félszerzet, s most délnek, Calimporba tart vele, hogy a bosszúért lihegő Pook kezére adja. A párost üldöző kalandozóknak, Drizztnek és Wulfgarnak nem várt szövetsége



akad – épp idejében, mert az orgyilkos csapdája számukra is készen áll már...

Kevin J. Anderson: A Sötét Oldal
(STAR WARS sorozat)
Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft

Az újkori űroperák leglátványosabbikának hősei ebben a kötetben a múlt kísérteteivel kényyszerülnek szem-



benézni. Luke Skywalker, aki céljáiul egy új Jedi-nemzedék felnevelését tűzte ki, csak most döbben rá: olyan sötét ösvényeken kell végigvezetnie tanítványait, melyeket – Ben és Yoda oldalán – ő sem járt egészen végig...

William Gibson: Virtuálfény
Tervezett megjelenés: 1994 márc.
Fogyasztói ár: 419 Ft

A cyberbér-ciklus irányzatteremtő írójának legfrissebb kötete – a Neuronánc megjelenése óta történt változásokból okulva – okosan és emlékezetesen vázolja fel a holnap világát, néhány különös hős életét és küzdelmét a XXI. század első évtizedének két részre szakadt Kaliforniájában... Az idő rohan, William Gibson azonban még mindig gyorsabb nála: ez az a regény, amelyre – mint korábbi kötetekre – még sokáig emlékezni fogunk.

M.A.G.U.S. – Új tekercsek
(Kiegészítő szabálykönyv)

Tervezett megjelenés: 1995 márc.
Fogyasztói ár: 599 Ft

Az Új tekercsek azok számára is meglepetést kínál, akik ismerik, és a maguk igényeihez alakították a M.A.G.U.S. alapkönyvében napvilágot látott terjedelmes anyagot. Hogy mit is kínál ez a kötet? Új kasztokat, új varázslatokat, új diszciplínákat, háttér-információkat a kalandozások teréről, Ynevről – sőt betekintést enged Wayne Chapman Gorduin-ciklusának kulisszatitkaiba is...

Wayne Chapman: Észak lángjai
Tervezett megjelenés: március
Fogyasztói ár: 419 Ft

A M.A.G.U.S. egyik forrásműveként tisztelt kötet – a második Gorduin regény – most átdolgozott fordításban, jegyzetekkel, függelékekkel kiegészítve lát napvilágot – azok számára, akik esetleg még nem ismerik, akik exkluzív kiállításban szeretnék birtokolni – s azoknak, akik sokallták érte az antikváriumokban kért borsos árat...

Ez évi ajándékkötetünk, melyet karácsonyig minden klubtagunk megkapott:

Cybertér
Tervezett megjelenés: 1994 december 20.
Fogyasztói ár: ingyenes, könyvtári forgalomba nem kerül.

A hallatlanul népszerű irányzat legjobb, napjainkra klasszikusnak számító történeteit gyűjtöttük csokorba ebben a kötetben, melyek szerzői közt William Gibsont, Bruce Sterlinget és John Shirleyt egyaránt megtalálják az érdeklődők.

FIGYELEM! A kötet kizárólag magyarul még meg nem jelent történeteket tartalmaz!

A Valhalla Páholy Könyvklub fenn tartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Ma komoly vagyok. Ma olyan nagyon be-komoly vagyok, hogy az már szinte fantasztikus. Ezért aztán most jó előre szólok, hogy aki mindenféle laza szórakozásra meg boldog kacajra és hancúzozásra vágyik, az igen nagy sebességgel lapozzon tovább valahova máshova, mert itt csak igen nagyon komoly dolgokat lehet majd találni. Végére is nem lehet mindig bohóckodni, viccelődni, nevetgélni meg mitudomén még mi minden léhaságot csinálni, muszáj néha komolyan beszélni. Ma van a napja, amikor végre a nagy nyomásnak engedve rettentően fontos információkat, velős magyarázatokat, tudományos értekezéseket meg ilyen vagy ehhez hasonló, de legalábbis távolról rokonságot mutató idézetek fogok válogatni. Most aztán mindenki megláthatja, milyen hatalmas tudás meg felelősségérzet meg bigyó és miegyéb lakozik bennem. Nem nyújtom tovább szakos bevezető szövegemet, mert még a végén nem marad hely a sok okosságnak, és az ugye mindenkit mérhetetlen szomorúsággal töltene el, és azt bizony nem venném a szívemre. Na most már tényleg elég, nyomulás. Csak még egyszer felszólítok mindenkit, hogy vigyázzat, ma nagyon komoly vagyok. De hát ezt már mondtam.

Brazil féle Amiga Help

Csak úgy a rend kedvéért közlöm, hogy még mindig jöhettek az olyan levelek, amiben Amiga infókért esedeztek. Akik esetleg még csak most eszmélnek a dolog lényegére, gyorsan keressék elő a négy vagy öt számmal ezelőtti GURU-t, ott elolvashatják miről is van szó. Aztán jöhet a levél. Na akkor erről ennyit.

Nagy zenész születik

Hi Brazil! Bocs, hogy nem nyelvcsapásokkal kezdem eme kérésekkel teli leveletem. Ez nem az én stílusom, úgyhogy rátérek a lényegre. Az egyik GURU-ban olvastam, hogy örüls azoknak akik a demozásnál szeretnének foglalkozni. Hát örül nekem is. (De jó, de jó, de jó! - Brazil) A múlt héten vettem egy Amiga 1200-ast. Most éppen a Settler1 nyúzom kb. 4. napja. Meg van a Protracker 2.2, de fogalmam sincs, hogy lehet zenét kihozni belőle. Ez is az első kérésem. Nem tudsz nekem ebben segíteni? Pl. leírás vagy valahogy. Mi kell ahhoz, hogy jó demót, ill. más programot (játék) tudjak csinálni? Hol lehet megvásárolni a programokat, amivel demót, ill. játékokat szoktak csinálni? Na most jön a nyelvtanfolyam. (Nocsak, ilyen viharos gyorsasággal változik a stílusod? - Brazil) A GURU nagyon jó újság, csak így tovább (a levorotó többször is elolvasom, mindig is szerettem a hülyeségeket). Légszíj hamar válaszolj mert zenét akarok csinálni a Protrackerrel. Kösz. Miklós the great musician. (Németh Miklós, Budapest)

Azt hiszem egy rovatlalt arrébb céloztam a levelet. Szerintem jobban jöttél volna ha a Pertoff nevű elmeháborodottat piszkolod, mert ő még ért is a zenecsináláshoz. Én legfeljebb azt tudom javasolni, hogy tölts

be egy modult és nyomd meg a play gombot, mert én csak ennyire értek a Pro meg az akármelyik trackerhez is. Majd szólok Petrhoft, hogy tölj valami lévelet cikkeket. (Hahó Petróff, hallasz? Íj már valami lyesmit jó?) Nem akarok nagyon le-hervasztatni, de asszem, hogy először nem lesz a zenélés olyan egyszerű, de ugyanezt tudom mondani a demo meg játékirás kapcsolatban is. Szerintem először szerezz be a programokat valamilyen számítógépes klubban, keress hozzáértő embereket, aztán szánj rá hosszú hónapokat, hogy megtanulj programozni. Gyors és látványos siker ne reméllj, az csak hosszú és kitartó munka és tanulás eredménye lehet. Esetleg (de ezt csak nagyon halkán mondom, hogy más ne is hallja) keress valami demo vagy játékszerkesztő programot jobb híján. Na jó, ez csak vicc volt. Remélem sikerült elvennem a kedvedet mindentől, de ha mégsem, akkor sok sikert és kitartást kívánok.

Pályaválasztási tanácsadó

Hello Brazil, Hello GURU Team! Levelem azal kezdeném, hogy ehnye-bejnye meg rantom-bontom meg nana. Hát szabad lyet csinálni? A GURU 94/12. számáról van szó. Na milyen gépem van? (Varógép? Fűnyírógép? Robotgép? - Brazil) Naszóval. Nekem a GURU összes száma megvan, egy kivétellel. Sőt. Van PC GURU-m is, a második. Abban a bizonyos PC GURU-ban több volt az olyan leírás amit az Amigához tudtam használni, mint a 94/12-es GURU-ban (játékra volt szó). Hát szabad ezt? Akkor szüntessétek meg a lapot és csak a PC GURU legyen.

Hogy ne szüntessük meg meg, jó? Komolyan mondom (ma komoly vagyok, de ezt már mondtam), úgy szeretnék még egy darabig csinálni. Mellesteg persze igazod van, most két percig szgyellem magam az egész stáb nevében. Remélem a 95/1 kicsit jobb kedvre derített, majd igyekszünk a továbbiakban is. Ezt mindig megígérem, csak kár, hogy semmi közöm a betartásához.

En megérettem, hogy az Amiga haldoklik és alig jön ki új játékok, de azért egy pár ezer régebbi van még. Vagy nem? A régiókról miért nem lehet írni? Mint ahogy tettétek azt a Fate esetében (vagy ahogy teszi azt a másik kedvenc lapom a ***). Azért nem kell megjelölni. Hosszú időnek kell eltelnie ahhoz, hogy arra a sorsra jussatok (nálam) mint az *** ***** nevezetű röhög). Az igazság az, hogy nagyon jó kis lap ez.

Hogy szóják egy picit megint körbe. Az így ebben a formában azért elég érdekes tüzés, hogy az Amiga haldoklik, meg, hogy alig jön ki új játékok. Az kétségtelen tény, hogy gyengélkedik, de azért a haldoklás még odább van. Új játékok pedig még igen szép számmal jelenik meg rá, sőt több cég újból fejleszt Amigára. Igaz ugyan, hogy sokan a kevés munka sok pénz alapán kívánnak meggazdagodni és hegyekben nyomtatják az úgynevezett multimédiás vackokat (amikről általában hányingerem van), és

erre az Amiga valóban nem alkalmas. Nincs akkora tábor, amiben annyi ember lenne, akit hosszú távon át lehet venni slány programokkal.

Más. Mint az előzőekben kiderült van egy Amigám és szenvedélyesen szeretek játszani vele. Igazából ezért írtam a levelet. Kéne egy kis segítség. Ne, ne, ne dobd el, nem pályakódok kellene vagy leírások, egészen más. Hogy megérts, kezdem az elején (rövid leszek). Kilyők korom óta (most 23 éves vagyok) imádtam játszani a számítógéppel, vagy jobb híján játéktérmi automatákkal. 13 évesen még szakkörbe is jártam, ahol a Primo nevű csoda rejtelmeibe próbálták beavatni. A pályaválasztásnál azonban alig "rábeszélésre" vendéglátó suliba mentem. Mit mondtak? Mindig is utáltam és utálok most is a szakmámm (szakács, felszolgáló). Két évvel ezelőtt szer tettem egy Amiga 2000-re. Ejjel-nappal játszottam vele. Fél éve vettem egy 1200-ast. Ejjel nappal játszottam vele. Ez a játékszenvedély már beteges volt, és azt hittem soha nem múlik el. Két hónapja elmúlt. Szinte már semmilyen játék nem költ le. Itt jegyzem meg, hogy a kaland és stratégiai játékok után boldondoktam). Szóval többet akarok. Még csak nem is "felhasználni", hanem egyenesen programozni. Egyre biztosabban érzem, hogy nekem programozósnak kell lennem. Azon belül is játékiprogramozó. (Szegény ember! Biztos jó vagy? Komolyan aggódám érted (ma amúgy is komoly vagyok, de ezt már mondtam). - Brazil) Itt jön a kérésem, amit tanács formájában kérek. Hogyan kezdem el? Milyen könyveket vegyek? Hal vegyem? És egyáltalán milyen gépre kezdjek el tanulni? Az Amigát már szinte mindenki "leírta" és mire eljutok egy bizonyos szintre, talán már azt sem tudja senki, hogy mi az az Amiga. IBM-re? De nekem Amigám van. Szóval szeretnék, de úgy érzintén min nekem jó jövője? Kérek válaszolj ezekre a kérdésekre, mert nem tudom kihez forduljak.

Hát igen. Van az úgy, hogy az ember más szakmát tanul és később döbben csak rá, hogy tévedett. Velem is ez történt, csak kissé másként. Az első szakmámnak nem túl sok köze van a számítástechnikához. Különbösg kétfélek között az, hogy már általános hetedikfől érdekel a programozás, mindenfélre akkor kapható könyvet elolvastam, és dillandón a számítógéppel elváltam. Persze játszott is szerettem, még most is szeretek, csak kevés olyan program van amiről nem megy el az élekedvém, de ez egy másik mese. Szóval ott tartottam, hogy imádtam programozni, sőt mi több, jól is csináltam. A Plus/4 és C64 kor-szakban írtam jó néhány programot a Novotrade nevű (játékok is), aztán jött az Amiga. Meg az első munkahely. Mit mondtak, tulajdonképpen egy percet sem dolgoztam az eredeti szakmámban, rögtön programozóként kezdem el dolgozni. Munka mellett aztán újból iskola, melynek a végén immár oklevéllel is tudtam bizonyítani, hogy hű de jó programozó vagyok. No

ennyit bevezetőknek, lehet, hogy senkit nem érdekel, de valami bevezető ugye mégiscsak kell. Naszóval, illetve idé, azaz talán már a bevezetőből is kiolvasható a lényeg: csinálni kell. Ha lényeg érdekel, akkor meg fogsz tanulni programozni (is), a módszer tulajdonképpen mellékes. Sok embert ismertem, ismerek, akik iskolában kezdtek el programozni tanulni, de nem voltak megszállottak. Ezekből is programozó lett, de nem igazán programozó és azt hiszem itt ez a lényeg. Nem akarok túl nagyképu lenni (bár nem fog sikerülni), de magamat nem tartom túl rossznak. A hátfonon tőlál a szór még most is, hogy kik kaptak velem együtt felsőfokú képešítést... Rettegetes, borzasztó, iszonyú... Na ebből látszik, hogy a papír lőpőlküti sem ér. De ezt csak azért írtam le, mert eszembe jutott. Most már azért rátekerek a kérdésre is, mielőtt véletlenül teljesen betelik a levőrov a saját öntöményezésemmel. Nehéz tanácsot adni arra, hogy miként kezd el. Szemintem először is legyél tisztában a fogalmakkal, tanul meg mi mit jelent és mi micsoda. Olvass el annyi könyvet, amennyit csak tudsz, és nyugodtan kérdezz olyantól aki már ért hozzá, nem szégyen az. Aztán keress valami olyan programnyelvet amit könnyen meg tudsz tanulni. Tulajdonképpen mindegy melyiket választod, nem elsősorban a programnyelvet magát kell elsajátítani, hanem a programozás logikáját, a gondolkodásmódot. Persze erre azért kihatással lesz a választott nyelv is. Nyugodtan választhatod a pascal-t, a C-t, az assemblyt vagy a BASIC-et, vagy akármit. Nem mondom azt, hogy az assemblyt csak haladók válasszák: valóban gépközel nyelv, de van akinek az áll közel a gondolkodásmódjához. Nem mondom azt, hogy kerül el a BASIC-et, ma már abban is lehet jól struktúrált és átátható, mindenféle góto-któl meg rettenetektől mentes programot írni. Nem mondom azt, hogy válassz a pascal-t vagy a C-t azért vagy azért. Talán az a legjobb, ha mind egyike megismered kicsit, hogy válasszani tudj, de a lényeg az, hogy mindegyikből tanulj valamit. Aztán előbb-utóbb kiálcul, hogy melyik az, amelyik a neked való. Vagy amiben dolgozni KELL. Első nekifutásra pedig az is szinte mindegy, hogy milyen gépen tanulsz, hiszen nem az adott gépet magdát kell rábírní az általa nyújtott speciális lehetőségekre. Persze nyugodtan lehet, sőt ajánlót olyat is csinálni, ami az adott gépre nézve érdekes, mint mondjuk a sprite kezelés az Amigán. Egy olyan egyszerű kis program, ami egy utót mozgat a képen, hatalmas lelkesedést és lendületet tud adni. De a lényeg nem elsősorban ez, erre majd rá fogsz jóni. Ha egyszer ráérezte a dolgok mikéntjére, a logikájára, megismertél jó néhány rendszert, akkor már báhol elboldogulsz, legyen az Amiga, PC, C64 vagy bármi, "mindössze" az adott gépet és rendszert kell alaposan megismerni. Amigához is van mindenféle fordító (C, Pascal, Assembly, BASIC, Modula-2 stb.), bár a gépről szóló speciális dokumentáció

kevés. Ez előtérbe helyezheti a PC-t, amiről iszonyatos mennyiségű jobb-rosszabb könyv szől. Ez azonban ne riasszon vissza az Amigától. Nem akarok rábeszélni, nem is lenne értelme, de legalábbis megismerni mindenképpen érdemes, később hasznodra válók akár az Amiga rendszerszoftver, akár a hardver ismerete. És hogy minek van jövője? Visszakérdeselek: milyen idők? Az Amiga is meglesz még hosszú úvon? A PC minden területen előrenyomul egy olyan talajt biztosítva, amin sokáig biztosan meg lehet állni. Ez egyben a hátránya is: ami mindenre jó, az semmire nem jó igazán. Mert jó adattfeldolgozásra - de csak egy bizonyos fokig, jó multimédiára - de csak egy bizonyos fokig, jó mindenre - de csak egy bizonyos fokig. És ahol a PC véget ér, ott kezdődnek a különböző más igen profil és megbízható rendszerek: a McIntoshok, az AS/400-asok, a UNIX rendszerek, a RISC gépek, és lehet, hogy megdöbbenően hat, de bizonyos területen az Amigák. De ez már megint egy másik, hosszú, ám igen tanulságos mese. Egy másik problémám: A GURU-ban a kezdetektől van egy rovat, az AMOS the Creator. Hal tudom én ezt a programot(kat) megvenni? (...) Levelem lassan a végéhez ér. Sok mindenről akartam még írni, de beáldtam a te időd is véges és drága. Abban a reményben írtam ezt a levelet, hogy a célohang közelébb jutok az általa nyújtott információkkal, de akkor sem adom fel, ha nem. (...) (Hegedűs István, Budapest)

Az AMOS-sal kapcsolatban keresed meg a HAC-ot, ott van a címe mindig a rovat végén, biztosan tudnak neked segíteni. Az AMOS egyébként is hasznos lehet a programozás tanulásban, legalább nem kell eladnod egyből az Amigádat, mert azzal igen egyszerűen nagyon klassz dolgokat lehet csinálni. (Remélem Angler vagy Látz nem olvassa a levőrov mert nekik mindig az ellenkezőjét szoktam mondani...) Ígykeztem némi támpontot adni, remélem tudtam segíteni, és nemcsak neked, hiszen ez elég sok emberke problémája is.

Kis tévedés

Hi Bear! Egyszer (a Compair megtekintése után, a vonaton hazafelé) olvastam a 94/9-10-es GURU-t. Mindig a levőrovhoz kezdem (ne pirulj!) és már korábban is olvastam a Howto-csodáról. (...) (Borbás Sándor, Békéscsaba)

Hmm, idé. A helyzet az, hogy a Bear nem pirult el, csak meglepődött, merthogy neki aztán semmi köze nincs a levőrovhoz (azon kívül, hogy egyfolytában a mikódadománle dögünalmas kérdés lesz fel meg folyton brummg). Én meg nem szoktam pironkodni. Már elnézést, hogy magamra veszem a leveledet, dehát ha minden igaz, akkor nekem szől. Bár ha jobban belegondolok, akkor most inkább ezt mégis odaadom a medvének, hogy örüljön egy kicsit. Talán hírtelen nekiindul és megírja a levőrovot is helyettem, bár erre rettentően csekély esélyt látok...

Költő barátom újabb levele

Helló Mindenki! Úgy gondoltam, hogy kéne írjak egy levelet nektek. És most ezt megteszem. Megvettem az első idei (95) GURU-t, és még mindig teszik. Azonban lenne egy kérdésem: hogy lehet az, hogy csak február 2-án kaptam meg a kedvenc újságom (a januárját)? Nos, miután így kltomboltam magam az egyetlen lapclpi dolloggal, témdát váltók. Nagyon jól esett Brazil úr válaszát olvasnom a 95/1 szám 46. oldalán, mert egyszerűen jölesett. (Már nem éltem hiába. - Brazil) A CD GURU reklámért megbocsátok. (Akkor jó. Egyben felhívnam minden érintett kisdobos figyelmét, hogy már megrendelhető az új szám!!! - Brazil) Amint mondatd kedves Brazil, tényleg nem illik hozzám a lőkdösszés. Az egyik előző levelemben ígértam valami ajándéktételest. Nos, mint (váloszlanileg) észrevettétek ezt elküldtem. Remélem örültök neki. (Naná. Legközelebb csokikát is kerek a versek mellé. Az olyan hangulatos lehet, versolvasás közben csokikát enni. - Brazil) A vége azért lett olyan csunya, mert egy kicsit sietnem kellett. Hiszen ki örül egy karácsonyi ajándéknak, ha azt mőjusban kapja meg? (...) Ja, persze! Majdnem elfelejtettem, hogy mennyire meg tudom érteni a dráméleteket (szakmabeli vagyok: kereskedelmi szőkközépiskola), de azért legközelebb ne késlekedj ilyen sokat. (Az drámélessel? - Brazil) Mondjuk úgy 23-ig jó a megjelenés. (...) Az elején kihagytam, hogy azért is írok levelet, mert ha már egyezzer "fix szereplő" lettem akkor azért dolgozni (levelet írni) is kell. Köszönöm a megtiszteltetést meg mindent. (...) Sehonnan! Bítang András (más néven Klubber András, Bányóhad)

Tulajdonképpen már vártam is a menetrend szerint érkező levelet. Jó, hogy írtál, legalább ezzel a levelel demonstrálom, hogy igenis meg lehet érteni az drámélest. Természetesen a késés is csak emiatt volt, ugyánis hosszú véres harcok keretében vőltünk, hogy mennyibe is kerüljön az új szám. Remélem nem te leszel az egyedüli, aki megírta, hogy miért volt szükséges ezt a "kis" drámódosszítás. Bár lelki szememmel már előre látom azt a nagy kupac levelet, amiben felháborodottan reklamálnak a kispapások a személtellenlő magas és elviselhetetlen árú. Na mindegy, ők biztosan jobban tudják, hogy mi mennyibe kerül és mi az, amiből ki lehet hozni egy ilyen lapot. Na majd rákér be néhány ilyen levélkét is, remélem majd lesz nekik tudományos választ, én már kezdek belefáradni. Úgy állsz hiába rőtőgát egyfolytában, hogy tessék már előfőzteni, tessék már előfőzteni... De ha nem, hát nem.

Hoppá-hoppá, itt a nagy komolyságonban majdnem elfelejtettem, hogy milyen szűkös is a két oldal. Mielőtt még véletlenül többet írnék, meg lehetős gyorsasággal befejezem mindenféle fölösleges búcsúzkodást mellőzve, úgyhogy viszdát meg ilyesmik. De leginkább ilyesmik.

Brazil

AMOS the Creator

Ebben a hónapban egy új Amos 1.x extensziót mutatunk be, azoknak az Amos programozóknak, akiknek élete nem könnyű. Nekik írta már több mint egy éve Paul Hickman az *Easy Life*-ra keresztelt Amos bővítést

Az új utasítások nem új programozási területeket fessegetnek, hanem néhány gyakoribban előforduló problémára adnak egyszerű, gyors megoldást. Vágunk is mindjárt bele és a teljesség igénye nélkül nézzünk meg néhány hasznos területet.

Zónák

Valószínűleg személyes tapasztalatok indíthatták a szerzőt arra, hogy a meglévő zone parancsok sorát kibővítsék, és egy új típust is bevezessen. A meglévő zone utasításokhoz tartoznak azok a funkciók, melyek a definiált zóna koordinátáit adják vissza:

=Znsx (zóna)

=Znsy (zóna)

- a zóna bal felső koordinátája

=Znex (zóna)

=Zney (zóna)

- a jobb alsó koordinátája

Amennyiben több screen használatunk, akkor megadhatjuk annak számát is, pl.:

x=Znsx (screen, zone)

A zónák mozgztatására szolgál a következő utasítás, amivel akár az összes, vagy csak néhány zóna elmozdítható. Ez jól jöhet olyan esetben is pl., amikor nem a screen off szétválasztásával görgetjük a képernyőt.

Zn Shift screen, DX, DY [,start To end]

DX és DY képponttal változtatja meg a helyét a start és end közötti sorszámú zónáknak. Amennyiben a [] közötti rész elmarad, akkor az utasítás valamennyi zónára vonatkozik

Lehetőségünk van a zónák egy újfajta kezelésére, aminek neve: *Multi Zone*. Ha sok zónát kezelünk

egyszerre egy képernyőn, és ezek valamilyen szempont szerint csoportosíthatóak, akkor a következő utasításokkal több csoportba foglalva kezelhetjük a őket. Ezeket a zónákat az eredetieként függetlenül kell használnunk.

Reserve Multi Zone num - num db multi zónának foglal le helyet.

Set Multi Zone csop, id, x1,y1 To x2,y2 - definiál egy zónát id sorszámmal a csop csoporthoz.

Ezeket a zónákat a következő utasításokkal figyelhetjük:

=Mzone (x,y) - az x,y képpontot befoglaló zóna sorszámat adja meg (id).

=Mzoneg - a fentihez tartozó csoport számát adja meg.

=Mzone (x,y,g) - a fentihez hasonló, de csak a g csoporthoz tartozó zónát adja meg. Egy területet több zóna is fedhet, ezeket sorra a fenti utasítások valamelyike után =Mzonen utasítással kapjuk meg. Amennyiben ez nullával tér vissza, akkor nem tartozik több zóna a megadott ponthoz.

Stringek

Egy stringen belüli karakter keresése számos lehetőségünk kínálkozik:

=Find [[Last] [Not] Asc (A\$,p)

=Find [[Last] [Not] Char (A\$,p\$)

Azt adja meg, hogy hányadik karakterként szerepel először a keresett. A Last opció hatására a string végétől kezd a keresést, de az eredmény az elejétől számítandó. A Not opció kizárja a megadott karaktert. Az Asc csoportban a p adja meg a keresett ASCII kódot, míg a Char csoportban a p\$, a keresett karakter.

Hasonló módon kereshetjük a n. azonos karaktert is:

=Find Nth Char (A\$,p\$,n)

=Find Nth Asc (A\$,p,n)

Bank nevek

Biztos sokakkal megesett már, hogy több Data vagy Work típusú bankot is használt, ilyenkor kellő dokumentálás nélkül elgondolkodhatunk, melyikbe mit raktunk. Ezen a gondon segít a következő két utasítás:

=Bank Name\$ (n)

Set Bank Name n, név\$

Az első a megadott bank nevét kérdezi le, míg a másodikkal beállíthatjuk a bank nevét, aminek hossza 8 karaktert kell legyen.

Memória

A stringek és a memória között teremthetünk kapcsolatot a következők szerint.

=Mem\$ (start,hossz) Stringbe tolhatjuk a memória egy területét. =Mem\$ (start,hossz, delimiter)

A delimiter-rel megadhatjuk azt a karaktert (byte-t), ameddig a memóriát át kell másolni a stringbe. Ha nem talál ilyen karaktert, akkor hossz memóriarészét másol.

Mem\$ start,s\$

A fenti két utasítás ellentéteként az s\$-t a start címtől másolja a memóriába.

Amennyiben szükségünk van egy longwordre négy byte-on pl. fileban való tároláshoz, akkor a legegyszerűbb mód, ha az =Long\$(n) utasítást használjuk. Az n változó értékét kapjuk vissza négy byte-ban stringként. Ugyanígy működik a =Word\$(n) és ezek ellentéte a =Word(N\$) és a =Long(N\$).

File kezelés

A file-ok attribútumához eddig csak bonyolult módon juthattunk hozzá, pedig egy felhasználói program számára ez fontos feladat lehet. Ezt segíti a =Protect(file\$) utasítás, valamint a Beállításra szolgáló Set Protection file\$, p utasítás. A file\$ nyilván a file neve, a p pedig egy byte, ami-

nek bitjei a következő jelentéssel bírnak:

Bit	Jelentése, ha értéke 0
1	Tarolmány
2	Tarolmány
3	Tarolmány
4	Tarolmány
5	Tarolmány
6	Tarolmány
7	Tarolmány

Operációs rendszer

Az extension tartalmaz egy utasítást ami az Iconify funkciót valósítja meg. Rendszeres olvasóink találkozhattak egy korábbi számban egy AmosPro rutinnal, ami ugyanezt valósította meg a 2.x+ rendszer workbench.library használatával. Az Easy Life hasonló utasításának előnye, hogy nem kell hozzá 2.x+ rendszer.

=Iconify Amos (x,y,a\$)

A workbench képernyő x,y koordinátáján megjelenít egy kis ablakot az a\$ szöveggel, és addig befagyasztja a program további futását, míg ki nem kapcsoljuk ezt az ablakot. A workbench screen-re való áttérésről nekünk kell gondoskodni. Pl.:

```
Procedure ICONIFY(X,Y,TITLE$
  Amos Lock
  Amos To Back
  A=Iconify Amos(X,Y,TITLE$
  Amos To Front
  Amos Unlock
End Proc[A]
```

A továbbiakban visszatérünk még az EasyLife Powerpacker támogatására, bemutatunk egy D-Sam nevű audio extensziót, és válaszolunk a felterhelt kérdésekre.

A fentiekben ismertetett extension szabadon terjeszthető, így minden érdeklődőnek, aki e célból elküld egy lemezt, postafordultával megküldjük az Easy Life 1.0-t.

Lázi & Angler

ZeneMánia

Hello mindenkinek! Remélem minden megüz-
tátok a szüznetet, aki pedig a gépágyban ol-
vassa most ezt a cikket, annak jobbulást!

Oktamed Újdonságok (Amiga - Ismeretű)

Az Oktamed programozó gárdája 1995 január-
február környékére ígérte a 6-os verziót. V5.04
sorzámmal egy demót is elkészítettek, amely-
ben a Save opciók nem működnek, de tesztel-
getni lehet.

A programban használhatunk egy új speciális
Sample formátumot, az MD16-ot. Ez 16 bites
hangminta, melyet A600/1200-on az AURA
nevű PCMCIA kártyával A2000/3000/4000-en
pedig a Toccata nevű kártyával állíthatunk elő
és szálathatunk meg. Az Aura kártyát kezelő
dolgok csak a speciális Aura verzióban lesznek
benn.

Elkészült a programhoz egy teljes AREXX inter-
fész több száz új utasítással.

A zenénket már MIDI formátumban is elment-
hetjük, nem csak ProTracker vagy Oktamed
modulként.

A zene lejátssza közben egy a szerző által írt
szöveget is kiláthatunk a képernyőre.

A program további lehetőségeiről, a további
újdonságokról, a program megrendeléséről az
erre a célra megnyitott Oktamed BBS tud felvil-
ágosítást adni.

NoiseConverter V1.12 (Amiga - Ismeretű)

Egyik előző számunkban már írtam a Noisecon-
verter című programról. Az új V1.12 verzió az ak-
kor leírtak továbbfejlesztése. Csak egy lényeges
újdonságot fedeztem fel, hogy a V1.12 már is-
meri a PowerMusic formátumot is.

Szintén egy régebben már ismertelt program-
ról van szó, ami szintén egy Module konverter
és Ripper. Az újítás itt viszont egy cseppet na-
gyobb mértékű, mert a program arca teljesen
új lett és az eddigi harmincszáz modulformá-
tumban helyett már ötvenet ismer fel a program.
Beépítettek egy-két új funkciót is. A Status Win-
dow folyamatosan tájékoztat minket arról,
hogy mit csinálunk éppen, ezt a szöveget az el-
el is menthetjük. Felülírhatjuk a Sample neveket,
kimenthetjük az eredeti, vagy a konvertált mo-
dul is. A konfigurációs lehetőség is sokkal szele-
sebb körű lett. A programmal kikalkulálhatjuk a
zene hosszát másodpercben, amit aztán beír-
hatunk a kommentbe...

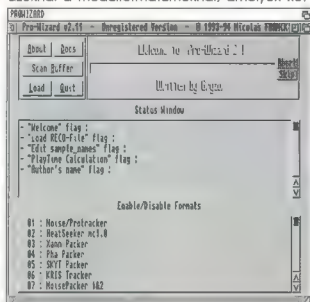
A Pro Wizard eddig is a legjobban elkészített
program volt ebben a műfajban és most csak
még jobb lett.

Exotic Ripper V2.27 (Amiga - Ismeretű)

Úgy látszik ez a szám az újtásokról szól, mert az
Exotic Ripper is szerepel már a Zenemánia ho-

sájban, de a daniel The Party '94-en megjelent
az új verzió amit itt sikerült regisztráltatnom is.

A regisztrált verzióban már működik az SMP
Check funkció, ami megkeresi a hangmintákat
azoknál a modulformátumoknál, amelyek kot-



tója nincs egybe a hangszerekkel. A program
felismer egy csomó új formátumot. A legjobb
újítás viszont az, hogy a RESET opcióval a FAST
RAM tulajdonosok a CHIP RAM-ot átmásolhat-
ják a FAST RAM-ba a reset előtt, így a memória
tartalma hiánytalanul megmarad. Ebből aztán
kedvünkre rányelhetünk.

ChipSaver V1.3a (Amiga - Ismeretű)

A ChipSaver az Exotic Ripper-nél emeltett CHIP
RAM elmentést csinálja meg, csak ez egy kü-
lön program. Így ezt használhatjuk a Pro Wi-
zard-dal, vagy akármelyik más ripperprogram-
mal.

Quadra Composer V2.1 (Amiga - Ismeretű)

A Quadra Composer egy protracker alapú ze-
neszerkesztő új funkciókkal.
Először az ablakok funkcióit ismeretlem:

Menü Window: Itt találhatók a program fő ke-
zezési funkciói. Felülről lefelé és balról jobbra
ismertetem.

Main Note Window: Itt látható az éppen aktuális
patternünk. A pattern valamely csatormájára
kiklikelve a jobb gombbal ki-be kapcsolhatjuk
azt. A szerkesztés az itt látható ablakban törté-
nik, csak Edit módba kell váltatnunk (SPACE). A
bal oldali Gadget-ek felelő a...

A Pos. (Position) az az, amivel a patternek lejá-
tszási sorrendjét meghatározhatjuk.

A Patt. (Pattern) a pozícióhoz tartozó pattern
száma.

A C.Patt. (Current Pattern) az aktuális pattern
száma, de ez nem íródik be a patternlistába,
így nem befolyásolja a lejátszási sorrendet.

A Pattl. (Pattern Length) a pattern hossza sorok-

ban megadva, így készíthetünk különböző
hosszúságú patterneket.

A Sample az aktuális hangszer száma, ami 01-ff
lehet, a 00-as hangszerpozíció nem használha-
tó.

A Tempo 20-ff lehet, ami a zene sebességét ál-
lízza be. Az ajánlott érték a 7D (decimálisan
125), mert ha nem ezt állítjuk be, akkor az időzít-
ést CIA-ra kell állítani (távoli magától) és a CIA-s
zene lejátszása több processzoridőt igényel
(Demoknál nagyon lényeges).

A Timing állítja az időzítést (CIA/V-BLANK).

A Songl. (Song Length) a zene hossza pattern-
ben megadva. Ez mindig az utolsó pattern po-
zíciónak száma mínusz egy kell hogy legyen.

A Time a lejátszás időjét írja ki.

Az olló ikonnal (**Cut**) az egész bal gombjával kijel-
ölt területet másolhatjuk be a Clipboard-ba (F3).

A melléte levő felsmerhetetlen ikonnal (**Copy**)
pedig a bemásolt részt betehetjük az aktuális
kurzorpozícióba (F4).

Az olló alatti ikonnal (**Paste**) a bemásolt részt
beinsertálhatjuk az aktuális kurzorpozícióba
(F5).

A CLR (Clear) ikonnal pedig a kijelölt részt kitöl-
títhatjuk.

A jobb oldali Gadget-ek felelő lefelé:

Az **E.Skip** (Edit Skip) azt határozza meg, hogy
az editálások hányasával lépjen a kurzor.

A **Quant.** (Quantizing) azt határozza meg,
hogy minden hányadik pozícióba tudjunk írni.
Nagyon jól használható rekord módban dobok
írására.

A **Multi** (Multi Keyboard) ikonnal lehet bekap-
csolni azt, hogy a kurzor egy hang leütése után
egy másik csatornára ugorjon.

A **Multi1** határozza meg, hogy az egyes csato-
ráról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése
után multi üzemmódban.

A **Multi2** határozza meg, hogy a kettes csato-
ráról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése
után multi üzemmódban.

A **Multi3** határozza meg, hogy a hármas csato-
ráról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése
után multi üzemmódban.

A **Multi4** határozza meg, hogy a négyes csato-
ráról hova ugorjon a kurzor egy hang leütése
után multi üzemmódban.

Az **A.Echo** (Auto Echo) egy jópofa visszhang ef-
fekt.

Az **Ae.Spc** (Auto Echo Space) állítja a szünetet
a visszhang között.

Az **Ae. Cut%** (Auto Echo Cut%) állítja a vissz-
hang lehalaklását.

A **Split** (Keyboard Split) megosztja a billentyűzet
több hangszerek számára. Jól használható
dobritások fejlesztésére.

(Folytatás következik)

Petőff

PRETTY GOOD PRIVACY

Amit az adattitkosításról tudni illik...

A számítógép, oly sok tudományhoz hasonló módon, jelentősen megváltoztatta az adatok titkosításának és a titkosított információk megfejtésének művészetét, a kriptográfiát. A második világháborúban már előszeretettel használták számítógépeket az ellenség kódolási módszereinek megfejtésére.

Azóta ez a tudomány meglepő módon fejlődött, s sok, azelőtt megfellebbezhetetlen tartott eljárás vált túlhaladottá. Az USA-ban elsősorban a kormány támogatja a kriptográfiával kapcsolatos kutatásokat, ám megszokott módon igyekszik is az eredményeket megtartani magának. A számítógépes hálózatok, BBS-ek már éppen elegendő lehetnének tesznek mindenféle központi irányítást, nem hiányzik az emberek kezébe még egy jó kódoló/dekódoló program is. Márpedig a program megszületett, s használata egyre jobban terjed az Internet-en. A szoftver a Pretty Good Privacy névre hallgat, amit talán Elég Jó Titkosításnak fordíthatnánk.

A program készítője Philip Zimmermann, aki közel 19 éves tapasztalattal rendelkezik a kriptográfia, az adatkommunikáció, a beágyazott valós idejű rendszerek terén. Részt vett üzleti információk hálózatok tervezésében, a titkosítás megvalósításában.

A PGP egy magas biztonsági fokú kriptografikai szoftver, mely szinte minden platformon létezik. Segítségével a következő követelmények teljesíthetők: a kódolt üzenetet csak azok

tudják elolvasni, akiknek szánják, akik olvassák biztos lehetnek benne, hogy az üzenet a megnevezett személytől érkezett, valamint a hagyományos kriptografikai szoftverektől eltérően nem szükséges bonyolult kulcsokkal vesződnünk. Nincs szükség bizalmas csatormára ahhoz, hogy a kommunikálni kívánó felek kódot cseréljenek. A program mindezt egy új technika, a terjeszthető kulcsos kriptográfia segítségével valósítja meg.

Mint már az eddigi terminológiából is kiderülhetett, a programot elsősorban levelek, dokumentumok titkosítására szánták, ami azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne bármilyen adathalmazt kódolni vele. A levelek esetében a fő ok az volt, hogy főleg Amerikában nagyon megnőtt az elektronikus levelezés forgalma, ám semmilyen módszer nem védte a bennük található információt. Titkosítás nélküli levelek esetén minden különösebb nehézség nélkül fel lehet állítani központi helyeket, melyek ellenőrzik a levélforgalmat, s a levelek tartalmát vizsgálják adott kulcsok után keresve. Ezt néhány helyen már csinálják is. Gondoljunk bele, nem feltétlenül kell összeesküvőnek lenni ahhoz, hogy valaki szükségét érezze a levelei kódolásának. Elvégre a hagyományos levelezést sem kizárólag levelezőlapokon bonyolítjuk.

Az USA-ban a kormány részéről továbbra is erős központossági törekvések figyelhetők meg a kriptográfia terén. Kezdvé a saját programokról, az ún. Clip-

per chip-ig, számtalan ajánlás érkezett a kormánytól a hardvergyártók felé. Minden módszer tartalmazza azt a kitéfelt, hogy az illetékesek hozzáférhetnek a titkosított adatokhoz. Ha a módszer beválik, a következő lépés minden más kriptografikai program beültetése lesz. Ebben az esetben természetesen minden nagykutynak meglesz a saját kriptografikai szoftvere, csak a főmegeknek nem. Egészen eddig nem volt elérhető katonai szintű titkosító program. A PGP bátorítja az embereket, hogy vegyék kezükbe az adatok titkosításának módszerét.

Egykulcsos rendszerek esetén a feladó egy adott kulccsal kódolja az üzenetet, majd a címzett oldalán ugyanevvel a kulccsal dekódolnak. A módszer megköveteli egy biztos csatorna használatát, ahol át tudom küldeni a dekódoláshoz szükséges kulcsot. Ezt a módszert fejlesztett tovább a kétkulcsos rendszer, ahol mindenkinek van egy terjeszthető és egy titkos kulcsa. Mindkét kulcs dekódoló a másik kulccsal kódolt adatokat, de semmi más. A terjeszthető kulcsot közkincsé lehet tenni. Ezek után, ha küldeni akarok valamit, s mintegy alá akarom írni, lekódolom a titkos kulccsal, amit azután az én terjeszthető kulccsommal bárki dekódolhat. Így biztosítom a címzethez, hogy az üzenetet csak én küldhettem. Ha azt is akarom, hogy az üzenetet csak a címzett tudja dekódolni, a saját titkos kulccsommal való kódolás után még az ő publikus kulcsával is kódolom az adatokat. A címzett először dekódol a saját kulcsával (ami csak az

ő birtokában van), majd a feladó terjeszthető kulcsával. Ez az, amit a címzett programja teljesen automatikusan megcsinál.

Minden kulcsot egy saját blokkban tárolunk, s minden kulcs meg van jelölve a felhasználó azonosítójával és az időponttal, amikor a kulcsot generálták. A terjeszthető kulcsblokk tartalmazza (meglepetés!) a terjeszthető kulcsot. A titkos kulcs hasonló módon van tárolva, ám ezt még egy saját jelszóval is védik, hát-ha illetéktelenek kezébe kerül. A kulcsokat egy file-ban, az ún, kulcskártyán tárolják, külön a publikus és külön a titkos kulcsokat. A kódolt üzenetek tartalmazzák a dekódoláshoz szükséges titkos, ill. publikus kulcs azonosítóját, amit azután a program felhasznál, hogy levegye a megfelelő kulcsokat a kulcskártyákról.

Természetesen semmilyen módszer nem lehet 100 %-osan biztos. Itt is kellő elővigyázattal kell őriznünk a titkos kulcsot kódoló jelszót, hasonlóan bármilyen hálózati jelszéhoz. Ügyelni kell arra, hogy garantáltan a címzett terjeszthető kulcsát használjuk a kódoláshoz, nem valamilyen hacker által készített hamisítványt. Illik a fontos információt tartalmazó eredeti file-t a kódolás után valamilyen NUKE programmal törölni, nem az operációs rendszer delele parancsát használni. S még ezernyi apró dolog, amivel mind tönkretethetjük azt a sok munkát, ravaszsgot, melyet a program kriptografikai része tartalmaz.

Rpunoki



A Rendszerbarát

A mostani cikkben az exec library-n keresztül memóriakezeléssel folytatjuk a sorozatot.

Az előző részből helyhiány miatt kimaradt még a következő két, a megosztott listák kezelésével kapcsolatos gondolat:

Az előnyben részesítendő hozzáférés-megosztási eljárás a megosztott listák szemaforon keresztüli használata, mert csak azon taszkok működését függeszt fel, melyek a megosztott listához próbálnak hozzáférni. Más módszerek a teljes multitaszkíng letiltásával jár(hat)nak. A megosztott lista használata anélkül, hogy hozzáférési jogát megszereztük volna, nem megbízható működést eredményez.

Az I/O függvények, beleértve az amiga.lib link library-ben található printf() függvényt is, általában a Wait() függvényt hívják az I/O művelet befejezésére várva, az a megoldás lehetővé teszi más taszkok futását. Ezért nem biztonságos kiírni vagy Wait()-telní, mikor a listán lépünk anélkül, hogy a listát teljes egészében a mi programunk vezérelje, vagy más módon garantált lenne az, hogy az állapot nem fog megváltozni a multitaszkíng során.

Ezzel a listákat befejeztük, következzen a memóriakezelés témaköre.

Az exec library kezeli a rendszerben található összes szabad memóriát. Ehhez láncolt listákat használ, nyomon követi a memóriát és függvényeket biztosít a lefoglaláshoz és a hozzáféréshez.

Ha egy programnak szüksége van memóriára, két lehetőség közül választhat a programozó: vagy statikusan megadja a programban (pl. fix méretű tömböt deklarálva), vagy az exec-en keresztül kér memóriát. Amikor az exec egy memóriára vonatkozó kérést kap, akkor végignézi a szabad memóriatartományok listáját, hogy megtalálja a szükséges méretű és attribútumú blokkot.

Rendes körülmények között a programok az AllocMem() függvényt használják memórialefoglalásra.

```
APTR AllocMem(ULONG byteSize,  
              void* attributes);
```

A byteSize argumentum az igényelt memória méretét adja meg, míg az attributes a memóriatartomány jellemzőire vonatkozik. Ha az AllocMem() hívása sikeres volt, akkor a lefoglalt memóriatartományra mutató pointert ad vissza. A függvényhívás sikertelen lesz, ha nem talál a megadott attribútumoknak megfelelő, szükséges méretű szabad memóriát. Ebben az esetben a visszatérési érték NULL lesz.

Mivel a rendszer csak a szabad memóriát tartja nyilván, nem lehetséges annak meghatározása, hogy valamely taszkhoz mely lefoglalt memóriatartományok tartoznak. Ez azt jelenti, hogy a programnak fel kell szabadítania az általa használt memóriát, hogy a rendszer a szabad memóriát nyilvántartó listába fűzhesse. Ha

egy program nem szabadít fel egy memóriatartományt, akkor azt a rendszer nem tudja más taszk részére lefoglalni. Ez a tartomány a következő reset-ig elvész. Ha az AllocMem() függvényt használtuk a memória lefoglalására, akkor a FreeMem() függvénnyel szabadítható fel a már fölöslegessé vált memória:

```
void FreeMem(APTR mymemblock, ULONG byteSize);
```

A mymemblock pointer arra a memóriatartományra, melyet a program fel kíván szabadítani; a byteSize azonos méret, mint amikor a tartomány lefoglalásra kerül az AllocMem() függvénnyel.

Egyes fordítók memórialefoglalási függvényeitől eltérően az Amiga memórialefoglalási rendszerfüggvényei mindig legalább longword-re igazított tartományt adnak vissza. Azaz a lefoglalt tartomány kezdőcíme maradék nélkül osztható négygel. Ez az igazítás megfelelővé teszi a memóriát olyan rendszerstruktúrák számára, melyek word vagy longword igazítást igényelnek, és optimális elhelyezést biztosít verem- és memóriamásolásokhoz.

Amikor egy memóriatartomány lefoglalása történik, akkor a program megadhatja az attribútumokra vonatkozó igényeit. A jelenleg támogatott flag-ek a következők (olyan attribútumokról történő hivatkozások, melyek az adott operációs rendszer verzióban nem léteznek, a memória lefoglalás sikertelenségét vonják maguk után):

MEMF_ANY

Nincs semmilyen igény a lefoglalandó memóriára. Ha fast memória rendelkezésre áll, akkor abban kerül lefoglalásra a tartomány. Ha nincs eléglasság fast memória, akkor a chip memóriában történik a helyfoglalás.

MEMF_CHIP

A program egy chip memóriatartományt akar lefoglalni, azaz egy az Amiga Custom chipek által elérhető memóriára van igénye. Chip memóriára szükséges minden a custom chip DMA csatornáival kezelt adatok számára. Ilyen pl. a képernyő memória, a kirakásra kerülő image-ek, sprite adatok, copper listák és audio adatok; továbbá a V36 előtti rendszerekben a trackdisk.device bufferrel. Ha a flag nem kerül megadásra, amikor ilyen típusú adatok részére történik a hely foglalás, akkor memóriabővítéssel ellátott gépeken a program nem fog működni.

MEMF_FAST

Olyan memória tartomány, melyet a custom chipen nem tudnak elérni (ez a definíció nem teljesen igaz, de az estek nagy részében jól közelíti a valóságot). Mivel a "FAST" azt jelenti, hogy a speciális célú chipeknek nincs hozzáférésük a memóriához, így nem okoznak busz hozzáférési problémát a processzornak, ezért a processzor hozzáférése gyorsabban lesz. Mivel a flag olyan tartományt ad meg melyhez a custom chipen nem férhetnek hozzá, kölcsönösen kizárják egymást a MEMF_CHIP flag-

gel. Ha megadásra kerül a MEMF_FAST flag, akkor a memórialefoglalás minden olyan gépen sikertelen lesz, melyben csak chip memória van. Ha csak előnyben kívánjuk részesíteni a fast memóriát, akkor használjuk a MEMF_ANY flag-et.

MEMF_PUBLIC

Más taszkok által hozzáférhető memória tartomány jelzésére szolgál. Az ilyen tartomány nem menthető ki háttértárra, helyezhető át más tartomány vagy más módon nem tehető nem címezhetővé (pl. virtuális memória kezeléskor). Minden az interruptokon és/vagy más taszkokon keresztül hivatkozott memóriának PUBLIC-nak, vagy a memóriába rögzítettnek kell lennie.

MEMF_LOCAL

A CPU RESET utasítása után is elérhető memória. Rendes körülmények között az auto-config kártyákon elhelyezett memória RESET után nem elérhető, míg az alaplapon elhelyezett memória továbbra is elérhető. V36 előtti rendszerekben nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_24BITDMA

A memória címtartományának benne kell lennie a 24-bites (Zorro-II) DMA eszközök címtartományában. Abban az esetben szükséges, ha olyan gépen működöttünk egy Zorro-II DMA eszközt, ahol a 24-bites címtartományon kívül is van memória. V36 előtti rendszerekben nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_KICK

Olyan memória, melyhez az exec képes volt hozzáférni mielőtt / miatti a KickMem és a KickTags feldolgozásra került. Ez azt jelenti, hogy ha ezeket használni kívánjuk, akkor meg kell adni ezt a flag-et. V39 előtti rendszerekben nem elérhető az ilyen típusú azonosítás.

MEMF_CLEAR

A memóriatartomány a lefoglalás során nullává kerül feltöltésre.

MEMF_REVERSE

A szabad memóriatartomány keresése a magasabb címek felől fog történni. A különböző típusú memóriákban történő keresés sorrendje továbbra is megmarad. V36 előtti rendszerekben nem elérhető az ilyen típusú azonosítás, V39 előtt a rutin hibás.

MEMF_NO_EXPUNGE

Ezzel elkerülhető, hogy egy sikertelen memória foglalás esetén expunge funkciók kerüljenek meghívásra (melyek jelenleg felesleges library-akat, device-okat stb. távolítanak el a memóriából). V39 előtti rendszerekben nem elérhető az ilyen típusú azonosítás, V37 esetén a flag figyelmen kívül marad.

Minden memórialefoglalás után szükséges a sikeresség ellenőrzése, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy valóban rendelkezésre áll a kívánt típusú és méretű memória. Egy sikertelen lefoglalás után használt NULL pointer hamar rendszerösszeomlást eredményez.

(JOCO)

NORTON COMMANDER

Aki bármilyen szinten elkezd dolgozni egy számítógépen, egyik első dolog, hogy file-okat másol. Ezt pedig szereti kényelmesen tenni. A DOS-ból ez elvégezhető természetesen, de kényelmesnek semmiképpen sem nevezném ezt a procedúrát. Erre készült a különböző segédprogramok, melyek segítségével a másolás és a többi file-okkal kapcsolatos művelet elvégezhető. Ezek a segédprogramok közül talán a legelterjedtebb a Norton Commander. Kezelése rendkívül egyszerű, és kb. 5 perc alatt megtanulható, ezért ennél nem időzők el hosszasan. Inkább a menük fontosabb pontjairól szeretnék néhány szót szólni.

Azoknak, akik még abszolút nem foglalkoztak a Norton Commanderrel: két ablak található egymás mellett. Az egyik lesz a forrás-ablak, az itt található file-okkal végzem a műveletet. A másik a célablak, ide fognak a művelet eredményei kerülni. A forrás-ablakban található összes file közül az **INS**, + és - gombokkal választhatom ki a szükségeseket. Az elvégzendő művelet pedig a megfelelő **F1-F10** gombokkal indítható el. Alul ki vannak írva segítségül a gombok és a hozzájuk tartozó műveletek. Ha pl. másolni akarok a floppy-ról a c:\jatek könyvtárba, akkor mondjuk a bal oldalra bedítlom a floppy drive-ot (**ALT-F1**), jobb oldalra pedig a c:\jatek könyvtárat. A tabulátorral léphetek át egyik ablakból a másikba. Kijelölöm az átmásolandó file-okat és ezek után kiadom a parancsot az **F5** gomb lenyomásával. Megkérdeli, hogy biztos akarom-e, válaszolok, és az válaszon igen, akkor végrehajtja. Ugyanígyen rendszerben, csak más gombbal lehet törölni...

LEÁSSZ a menüket:

LEFT-RIGHT: Itt szabhatjuk meg, hogy a bal illetve jobb ablakban a file-ok hogyan legyenek megjelenítve: tömören, csak file-név (**BRIEF**), vagy részletesen mérettel és keletkezési dátummal (**FULL**). ... A következő blokkban beállíthatjuk, hogy mi szerint legyenek sorba rendezve a file-ok: abc-

sorrend, kiterjesztés szerint, keletkezési idő szerint, méret szerint vagy rendezetlenül. Lejjebb igen fontos a **FILTERS** pont: Itt adhatjuk meg, hogy egyáltalán mely file-ok jelenjenek meg az ablakban: mind vagy csak egyes típusúak, mint pl. a futtathatók, adatbázis, grafikus, tömörített (stb.) file-ok.

FILES: Ebben a menüben végrehajtható az összes parancs, ami az **F1-F10** gombokkal direkt futtatható. Ami plusz található még itt az az **ATTRIBUTES:** ezzel állíthatjuk a kiválasztott file-ok attribútumait. Pl. csak olvasható file-okat írhatók a tehetünk. (Igen hasznos ez, amikor CD-ről winchesterre másolt file-okat akarunk törölni egy könyvtárból. Először itt állítjuk az attribútumukat írhatóra, és csak utána esünk neki a törölnék. Így nem fog minden egyes file előtt rákérdezni, hogy törölheti-e azt)

COMMANDS:

NCSD TREE: ekkor kirajzolja az alkönyvtárak rendszerét, mint egy fa ágait. Így gyorsan meg tudunk keresni egy alkönyvtárat. **FIND FILE:** ez mint neve is mutatja, file-ok keresésére szolgál. Kereshetünk egy megadott file-t, de természetesen használhatjuk a * jelet is, és így tudunk pl. adott kiterjesztésű file-okat keresni... A keresendő dolog után meg kell adnunk, hogy mely könyvtárakban keresgéljen a program. Alul a change drive-val válthatunk át más drive-ra. **HISTORY:** itt megtaláljuk utolsó 16 DOS-parancsok egy más után. Bármelyiket kiválasztva Enter leütésével újra futtathatjuk. **F4-gyel** át is szerkeszthetjük őket. **SYSTEM INFORMATION:** ez magáért beszél.

A következő hármas blokk a panelekkel foglalkozik:

SWAP PANEL: a két ablakot cserélhetjük fel vele. **PANELS ON/OFF:** az ablakokat kapcsolhatjuk ki-be.

COMPARE: Összehasonlítás - ez igen hasznos funkció. Azt nézhetjük meg vele, hogy a két ablakban található file-ok közül melyek vannak benne mindkettőben, illetve melyek csak az egyikben. A program kijelölt azokat a file-okat amelyeket csak az egyik ablak tartalmazza.

MENU FILE EDIT: Itt szerkeszthetünk saját felhasználó menüket. Ezek a menük arra jók, hogy a rendszeresen használt segédprogramok ezen keresztül elindíthatók, és nem kell beírunk egyszerűen a parancsot és a megfelelő paramétereket. Ideális ez pl. tömörítő és vírus-ellenőrző programokhoz. Az **F6-tal** szűrhetünk be egy új sort, míg az **F4-gyel** szerkeszthetünk át egy meglévőt. Mikor új sort szűrünk be, akkor két választásunk van: vagy egy parancsot adunk meg, vagy egy további menüt. Ez az almenü-rendszer arra jó, hogy a használt pa-

ransc leggyakoribb változatait külön-külön beírassuk egy-egy almenübe. A menük az **F2-vel** jeleníthetők meg.

EXTENSION FILE EDIT: Ide a lejártszó (viewer) programjainkat tudjuk beírni. A funkciója a következő: Megadunk egyfajta kiterjesztést és hozzá egy lejártszót. Ha egy ilyen kiterjesztésű file-ra Enter-t ütünk Nortonban, akkor azt a file-t megjeleníti a megadott viewer-rel. Itt lehet pl. megadni filc-, mod-, midi-, voc-...lejártszót, és az aview-t is. (Az aview egy bővítés a Norton Commanderhez, melyet igen kényelmesen tömöríthetünk ki-be file-okat) Itt is **F6-tal** szűrhetünk be új sort, és **F4-gyel** szerkeszthetünk át egy már meglévőt.

OPTIONS:

CONFIGURATION: Bal oldalon felülről lefele haladva kiválaszthatjuk a menük alapjelét; bekapcsolhatjuk a képernyővédőt - beállíthatjuk hány másodperc változtatlan állapot után induljon el, és végül bekonfigurálhatjuk a printer portot. Jobb oldalon sok dologt állíthatunk, ezek közül a fontosak: **SHOW HIDDEN FILES:** Láthatóak legyenek-e a rejtett file-ok (mint pl. rendszer file-ok). **MENU ALWAYS VISIBLE:** a menü állandóan látható legyen, vagy csak ha aktiváljuk. **AUTO SAVE SETUP:** Az aktuális beállításokat lementse-e a program, és legközelebb is ezekkel a beállítással indítson (ha ezt kikapcsoljuk, de egyszer mégis le akarjuk menteni a beállításokat, akkor azt a **Shift F9**-cel tehetjük meg).

EDITORS: Itt azt állíthatjuk be, hogy ha egy file-t **F4-gyel** szerkesztésre kiválasztunk, akkor azt a Norton Commander beépített gyengécske editorával szerkesszük vagy egy külső más programmal, melyet az alul lévő sorban adhatunk meg. Pl. lehet ez egy DOS-os szövegszerkesztő is.

CONFIRMATION: "Are you sure?" Itt azt állíthatjuk be, hogy melyik műveletnek tégyen fel a program biztonságból még egy kérdést a végrehajtás előtt.

COMPRESSION: Itt határozhatjuk meg, hogy ha a Norton keretében tömörített file-okat, akkor azt milyen módszerrel tegye: válassza ki a szerinte legjobbát, a legkevesebb file-t létrehozót vagy a leggyorsabbat.

ALT F5 a betömörítés és **ALT F6** a kitömörítés. Ezek alatt található beállítható dolgok az ablakok kinézetére vonatkoznak. Legyen-e alul segédmenü, jelenjen-e meg doka; egész képernyősek legyenek az ablakok...

Nagyjából ennyi lett volna a mondanók a Norton Commanderrel kapcsolatban.

CHARLIE

Apró



hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek
1399 Budapest, Pf. 701/765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnék ismerkedni a programmal

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor
Tisztoldvár Öszölő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56) 450-191/307 mell.

Eredeti Mortal Kombat II Megadrive-ra eladó 9.000 Ft-ért. Esetleg Lion King-re cserélném.

Harangozó Csongor

Tel.: 183-41-53 (de. 10 és 12 között)

A4000/040, 6 MB RAM-mal nagyon olcsón eladó.
Horváth László • Tel.: 160-1291

Eladó egy ATARI520 STFM (1 MB), egér + 35 lemez 20.000 Ft-ért.
Ilyés Attila • Tel.: 226-97-63
1224 Budapest, Báthory u. 13.

Sürgősen eladó AMIGA CD³⁰-höz Super Stardust, Microcosm játékok! 5700, 4600 Ft vagy 80,60 DM!
Kolompár Ferenc • Tel.: 122-03-03

AMIGA ACTION R. MK III (gyán) eladó.

Érd.: Simon Norbert
Keszthely, Kossuth L. út 15-17.
Tel.: 06-83-314-339

Eladó színes Amiga monitor, diskek
Molnár Péter • Tel.: (56) 377-712

Eladó 3 db eredeti PC-s játék: Inferno (CD-ROM), Strike Commander (disk), Delta V (disk) 3500 Fvdb egységáron.
Tel.: 06-26-330-448

Eladó 484DX/33MHz, SVGA c.monitor, 512 KB-os SVGA vezérlő, 8MB RAM, 170 MB-os merevlemez, 1.44 és 1.2 MB-os floppy, Sound Blaster 16 aktív hangkártyával, ház, billentyűzet, egér, joystick.

Irányár: 200.000 Ft
Izsáki István
2921 Komárom, Petőfi S. u. 60
Tel.: (34) 342-672

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz IBM 2.5"-os 82 MB-os winchester + data + kábel eladó!

Tel.: 184-97-43
Vámos László

Eladó 286/16 MHz szgép, 1 MB RAM, 40 MB winchester tele játékkal, Hercules zöld monitor, egér, bill., 1p1g. Irányár: 35 000Ft.
Trucza István
5300 Karcag, Kátai G. u. 27.
Tel.: 06-59 313-246

Kiadható TECHNO-zenétet várunk kazettán! Dance, Rave...
3300 Eger, Kiskanda 2. 3/28 (Rege)
Tel.: 36/320-372

Újszerű állapotban levő 1085S monitor eladó. Irányár: 25.000 Ft.

Érd.: 06-27-343-352
Ifj. Szántai István, 8-16 óráig

3 hónapos Amiga 1200-as + 420 MB Conner HD + tartozékokkal eladó.
Ifj. Jakucs Sándor
2700 Cegléd, Pesti út 110.
Tel.: (06) 53-313-460

CD ÍRÁS!!!

Vállaljuk adatok CD-re történő felírását rövid határidővel, kedvező árakon.

Adatait hozhatja winchesteren, streamerkazettán, CD-n, 1.2-es és 1.44-es floppy lemezekén.

Egy CD lemez ára 3.200 Ft +ÁFA, mely tartalmazza a lemez árát is. Floppy lemezekén hozott adat esetén megegyezéses ár.

Érdeklődni a 157-0937-es telefonszámon.

Bélyeg
helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

Bélyeg
helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

sceNest '95

1995. április 7-11 9-ig
Budapest / Hungary

Ez év tavaszán kerül először megrendezésre a sceNest,
amely Magyarország eddigi legnagyobb scene-partyja lesz.

Várjuk minden géptipus képviselőjét

A versenyek Amiga, C64/+4 és PC gépeken kerülnek megrendezésre.

A compok összdíjazása 300.000,- Ft értékben lesz.
A díjakat neves magyar számítástechnikai cégek adják

Versenyek: PC demo compo, PC intro compo, PC 4 kB intro compo, Amiga demo compo, Amiga intro compo, Grafika compo, Ray-Trace compo, 4 sávú zene compo, Multi sávú zene compo, C64/+4 demo compo, C64/+4 grafika compo, C64/+4 music compo

A helyszín: Mechanikai Szakközépiskola és Gimnázium
Budapest, 1118 Rétköz utca 39

Megközelíthető: a Déli pályaudvarról a 139-es busszal
Pont a Rétköz/Törökugrató utca buszmegállójánál van az iskola, de aki nem találja, az keresse - egész Gazdagrét területén - a villanyoszlopokra felragasztott kis térképeket, amelyeken fel lesz tüntetve a party pontos helye

Az időpont: Április 7-én (pénteken) délelőtt 10 órakor kezdődik a party,
és 9-én (vasárnap) délelőtt 10-kor lejeződik be NON-STOP 48h

A belépődíj: A 3 napa 500,- Ft

Contact: A partyval kapcsolatos kérdéseiddel nyugodtan fordulj a szervezőkhöz:

* TyRANT *
Kilián Zoltán
BUDAPEST
Vas Gereben utca 169.
1193
HUNGARY
Telefon: 282-5918

* MELAN *
Oravecz Richárd
BUDAPEST
Kapisztrán utca 23/b.
1221
HUNGARY
Telefon: 1-500-COMING-SOON

Minden számítógép-kedvelőt szeretettel várunk!

Vizslát április 7-én!

Cache'95 tavasz party

Kecskemét

1995. március 10-11-12

Organized by: Kecskeméti Ifjúsági Otthon and Unicorn Team

Hol: Kecskemét (az egy város magyarországon)
Kecskeméti Ifjúsági Otthon (az egy hely Kecskeméten)

Cím: Szechenyi tér 7.

Közvetlenül a helyi buszok központi végállomásánál.

Tel: lejjebb (mi az a telefon?)

Mikor: kezdett: '95 március 10. péntek 16 00

zárás: '95 Március 12. vasárnap 12:00

Compók:

Demo : csak PC-n

Intro : csak PC-n

Grafika : Amiga és PC összevont

Zene : Amiga és PC összevont

Pályázók egy kategórián belül csak egy művel indulhatnak, amely 100 %-osan saját készítésű és eddig még nem került bemutatásra. A pályaműveket csak a készítőjük adhatja be (demonál és intrónál csapattag). Ha a pályamű nem tesz eleget valamely feltételnek, kizárjuk.

Szórakozási lehetőségek:

Video room,

szakmai programok,

szíatvendég

Szerepjáték lehetőségek:

M.A.G.U.S., ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS,
CYBERPUNK 2020, STARWARS

Információ:

Kecskeméti Ifjúsági Otthon

Molnár Zoltán:

Tel: (76)-481-686

(76)-481-523

Megrendelőlap

GURU 1993/9-10
PC GURU 93/1
PC GURU 93/2
PC GURU 94/1
PC GURU 94/2
PC GURU 94/3
PC GURU 94/4
PC GURU 94/5
PC GURU 94/6
PC GURU 94/7
GURU 94/8
GURU 94/11
GURU 94/12

GURU 1994/9-10

db * 278 Ft =

db * 165 Ft =

Összesen: Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

db * 179 Ft =

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

Ft

IGEEENI Megrendelem a

GURU

kladásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazin 95/2-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.

☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám)

(3500 Ft)

Programozástechnika

Az előző részben elkezdtem írni a képtömörítésről, de részletesen leírva nem fért bele, ezért most újra ezzel a témával foglalkozok.

A képtömörítésnél egy általános tömörítési algoritmus elé szokás valami ötletes előfeldolgozót tenni, vagy a képet másképpen leíró file-t létrehozni. Az előbbire jó példa a JPEG, az utóbbira pedig néhány animációs formátum. Ezek a módszerek két okból nem alkalmazhatók más file-típusra, az egyik ok az, hogy ezek az algoritmusok csak közelítő pontosságúak tárolják le a kép adatait, ami ugye egy .EXE file-nél nem igazán megfelelő. A másik ok pedig az, hogy a képeknek van egy csomó olyan tulajdonságuk, amit fel lehet használni, és csak a képekre jellemző. Az itt leírt trükkök az összes trükknek csak egy kis részét teszik ki, és ezeket sem lehet részletesen leírni, mert az meghaladná a GURU terjedelmét.

1. Tárolás másképp

Ha egy egyszerű képet akarunk tárolni (mondjuk az olimpiai öt karikát) akkor felmerül a kérdés, hogy miért kell az egész képernyő minden pontját egyenként letárolni, amikor az öt kör egyszerűbben leírható lenne. És a dologban van valami igazság, hiszen egy vektorizált kép a többször rövidebb. Persze itt most sokan fognak a minőségre hivatkozni, és némi igazuk van, az az átlag vektorgrafikára gondolnak, de egy kis logikával bebizonyítható, hogy a vektorgrafikával is mindent meg lehet, legalább a bitférősebb grafika minőségében rajolni. Hogy miért? Hát minden egyes pixelnek meg lehet feleltetni egy egységnyi oldalú adott színnel kitöltött négyzetet. Ugye nem kell vitatkoznom, hogy ugyanazt kapjuk. A vektorgrafikánál különböző alakzatokat egyszerűbben leírhatunk, és ilyenkor nagyfőképp nem kockásodik a kép. Ugye így már nem tűnik olyan borzasztónak a dolog? És persze lehet úgy is csinálni, hogy

egy vektoros objektum oldalait egy bitmap mintával kitöltjük. Ha viszont nem teljesen pontos képet készítünk, hanem csak hasonlít, akkor egy kis szerencsével egy csomó helyet meg lehet spórolni, hiszen az, hogy az öt kört meghatározó 5×6 adat (Középpont X, Középpont Y, Sugár, Szín, Vonalvastagság, Kitöltőszín) kevesebb mint a körök képe bitmapben tárolva, tehát egy ügyes vektorizálással lehet "tömöríteni" is. Minél egyszerűbb a kép, annál jobban működik ez a módszer. Persze a vektorizálást, ha csak tömörítésre használjuk, akkor egymást átfedő alakzatokként írhatjuk le a legkönnyebben a képet, vegyünk egy példát:

eredeti:



BITMAP-ben

átfedő alakzatokra bontva vektorizált:



színek és a pozíciók (itt a négyzeteket a koordinátáikkal adjuk meg.)
Vagy persze lehet egy 8 szöggként is tárolni.

Ez ugye egy $20 \times 20 \times 256$ felbontást feleltetne 400 byte, míg az utóbbi tárolási móddal 20 byte, ha a következő tárolási módot használjuk a tároláshoz:

Alakzat típuskódja, Szín, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, ...

Az Alakzat típuskódja értékei:

0	pont
1	ellipszis X2= hosszabb átmérő Y2= rövidebb átmérő
2	szokasz N oldalú sokszög

Azt hiszem eléggé meggyőző ez a módszer így állóképénél is, de egy animációnál, ahol egyenként el is lehet tüntetni az alakzatokat (kapathatnak egy sorozatot) még hatékonyabb. Sőt, ha kell az alakzat mozgathatására is lehet egy parancsot kitalálni, vagy kitöltőmintákat beállítani és egy animációt tökéletesen fel lehet írni. Sőt meg lehet csinálni azt is, hogy a file tartalmától függetlenül mozogjon valami, ugye akár megjelölhetsz egy folyamatosan mozgó testet is. Így am nem lesz sok számítás

munkád, hiszen mindig csak egyeneseket húzol, adatot másolsz, területet kitöltesz. Azt hiszem így eléggé gyorsan tudod tölteni az animációt. Persze komolyabban is vektorizálhatsz.

Egy képet ábrázolhatsz egy a képet visszaadó függvényként is, ez a függvény sűrűn egy eléggé bonyolult fraktál lesz, és lassú emiatt a használata.

2. Előfeldolgozók képekhez

A hasonló színeket egyforma színre cserélve egy képen jelentősen megnő a közös szín gyakorisága, míg egy-két szín megszűnik. Ilyen módon több tömörítési algoritmus, mint például a Huffman, jó példa erre

folytonos részt egyenlítene ki, hiszen ez már a legegyszerűbb módszerek tömörítését is megnöveli, és nem ront sokat a kép minőségén. A harmadik módszerként a kis négyzetek használatát ajánlanám, de ennek a hatékony alkalmazásához Huffman vagy Arítmikai kódolás ajánlott, bár illandó méretű négyzetekkel dolgozva, mint felbontás csökkentés már önmagában is komoly nyereséget hozhat, és egy gyors animációt tartalmazó játékban már nem mindig fontos a nagy felbontás. A kép közepét és a szélét lehet különböző felbontásban is tárolni, és a kép animált részének a kevésbé fontos részét lehet kevésbé igényesen tárolni, míg az állókép, a keret és a fontosabb részek az SVGA felbontást kihasználhatják. Ez azt hiszem eléggé feldobhatja egy játék színvonalát, hiszen jóval több minden fér el egy helyen, és a fontosabb résznek nagyon jó lehet a felbontása.

(Mondok egy jó példát ennek a trükknek a hasznosságára: Vesszel egy 'Adult' CD-t, akkor minnek örülsz jobban:

a.) Ha több lány van rajta
b.) Ha az ágy is szép, nem csak a lányok (A lányokat azonos minőségben látod, azonos hanggal, azonos hosszú animot nézhatsz)
Ha a-t választasz, akkor belátod a hasznosságát, ha b-t akkor neked a bútoralkatológust tudom ajánlani, ott nem az ágy lesz egy kicsit kockás, hanem a föl. Így már jó?)

Egy dolog azonban mindenképpen jogos észrevétel: Akárhogy is variálsz a színekkel és a pixelekkel, mindig veszítesz a kép a minőségéből. És ez sokszor túl nagy ár, hiszen egy olyan programban, ahol a teljes képeknek jó minőségűnek, élesnek kell lennie, a hasonló színek eltüntetésével komoly gondot okozhat. Persze a helyettesítő színek használatánál a módszerek többsége eltünteti mindenféle helyettesítő színt, tönkretesz az árnyékolást. Tehát jól gondold meg, hogy mikor milyen tömörítést

alkalmaz, mert ami jó egy gyorsan pergő animáció, az nem jó egy lassú slide show-n. És hiába tömörítesz le minden képet, ha a hanggal, az adatokkal nem bánsz elég takarékosan. Amikor erről beszéltek mindig eszembe jut két nagyon jó példa, a Frontier és az Elite. Ebben a két játékban nagyon jól el van találva ez az arány, ugyanis a megjelenés időpontjának a grafikai és zenei elvárásainak megfelelt, őrís adathalmazt tartalmaz a játéktérhez, és ezeknek a grafikai adatait. Ekkora mennyiségű adatot szinte lehetetlen ilyen kevés helyen tárolni, és nagyon jó lenne, ha a többi program is hasonlóan jól lenne megoldva, akár úgy is, hogy egy kicsit több helyet szánunk a grafikára és hangra, akkor elérjük azt a színvonalat, ami ahhoz szükséges, hogy ma jól játszhas, és a grafika is korszerű legyen. És bárki elgondolhatja, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló technikákkal mennyit lehet egy CD-re rakni.

Tömörítés és a sebesség
Minden tömörítési módszerrel komoly tényezőzt jelent a sebesség és arról még nem nagyon beszéltem. Sok esetben ezen múlik egy módszer alkalmazhatósága, mert ugyan hiába tömör egy LZW + aritmetikai tömörítővel készített file, ha nagyon hosszú idő kibontani. További probléma az, hogy mint minden algoritmus, a tömörítési algoritmusok is optimalizálhatóak, de akkor elveszik az érthetőség, és akkor nem is lehet azt az algoritmust már ismertetni, valamint a forráskód és a lefordított program mérete is megnő. Jó példa erre a problémára a GURU-ban megjelent forráskód. Elég lassú, mert mindent a definíciók szerint érthetően kellett leködölnöm, és nem is optimalizálhattam sehol, hiszen a HELP így sem fért bele a cikkbe, és a betűméret is eléggé kicsire sikeredett. És mellé a cikksorozatott úgy kell megírni, hogy mindenki megértse. (Ezért volt Pascal a forráskód.) Ha egy programban,

csak egy részfeladat a tiéd és a méret is fontos, akkor hasonló korlátozások szembesül, de ennél jóval gyorsabba is meg lehet írni. De akkor sem tartunk meg ott, hogy ez a program futásidejében ne jelentene jelentős tényezőt. És akkor még ki kell bővíteni egy LZW-vel, hogy használható is legyen. Ez így nem tűnik valami gyorsnak, és az aritmetikai kódolás számításgényéről még nem is beszéltem. És ez csak a kitömörítés, mert betömörítéskor még a fent leírt előfeldolgozók is megnövelik az időigényt, tehát elég sok időbe telik mire elkészül a file. Tehát végig kell gondolni, hogy megéri-e. Ha nagyon jól tömöríthető egy file, akkor a plusz olvasási műveletek megspórolása időt takarít meg. Ha viszont alig lehet tömöríteni, és megpróbálkozol egy LZW + javított aritmetikai kódolással, akkor a számolás miatt úgy lelassul a program, hogy egy Pentiumon is alig fog vándorolni. Ez azt hiszem eléggé nagy csapás, és nehéz elkerülni, ezért néhány jó tanács:

- Aritmetikai kódolást csak valódi Coprocessor esetén szabad használni.
- A file-akat mindig nagy blokkokként kell beolvasni. Ezeknek a blokkoknak a mérete mindig legyen a Cluster méret egész számú többszöröse, mivel ha nem ilyen méretű blokkokat használ, akkor a DOS ugyanazt a Clustert többször is be fogja olvasni, és ez rengeteg időt vesz igénybe.
- Ha lehet, akkor a lehető leg-több memóriát hasznosítsd, hiszen ez megnöveli a sebességet.

- Sohasem szabad 2x vagy többször ugyanazt az adatot ugyanazzal az algoritmussal tömöríteni, mivel a BYTERUN, az LZSS és az LZW eleve kiírja az összes kilírtatott byte-sort, míg az aritmetikai és a javított aritmetikai már matematikai okok miatt egyáltalán nem tömöríthető tovább. A Huffman után még maradna egy kis munka, de azt az időigénye miatt nem éri meg elvégezni, mert max. 1-2 % nem ér meg

közel dupla annyi időt.

- A valós életben minden kell valószínűleg hibaelőellenőrző, vagy hibajavító kód, hiszen egy tömörített byte sérülése az egész hátralevő file elvesztését is okozhatja, a byterun algoritmus esetét kivéve. Erre ne sajnálj az időt.

- Ha több file-t tömörítesz file, és ezeket egy tömörített file-ba gyűjtöd, akkor nagyon sok múlik az összefűzés módján is. Erre mindig nagyon vigyázz.

- Időt és helyet is lehet nyerni egy jó fejléccel, ezért mindig gondold át a fejlec szerkezetét. Ezt egy bemutatott kódban nem lehet bemutatni, hiszen erősen függ a többi program-részről, ezért ennek a megalkotása a te feladatod.

- Egy tömörítő megírásakor komoly problémát jelenthet, hogy az adott programozási nyelv nem ismeri a szükséges adattípust, ez különösen az aritmetikai kódolás nagy pontosságú számlára igaz. Ott még külön probléma az ilyen szám számokkal való számolás megoldása, különös tekintettel az osztásnál előforduló problémákra. Ennek a nem megfelelő leködölésére eléggé nagy idővesztésigéhez vezethet. Azok a nagy pontosságú számok nem is olyan nehezen kezelhetők, mert a [0,1) intervallumon belül vannak, és ezért egy egész számmal is le tudunk tárolni ezen az intervallumon minden véges tizedes törtet, és előtte a tört számaírója és nevezője is külön-külön tárolható, majd az utolsó byte után ennél az osztásnál már kerekíthetünk, de csak úgy, hogy az intervallum a kerekítésnél szűkül. Az intervallum alsó határát felfelé, a felső határát lefelé kell tehát kerekíteni, de mindig gondolni kell arra, hogy hol, ugyanis ez sokat számít.

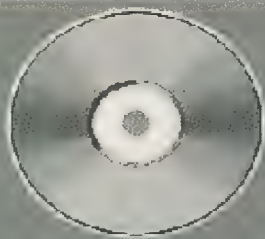
Ezek a problémák befolyásolják az időt és a teljesítményt, nehezebb az amúgy is eléggé nehéz feladatot. És még egy apró gond van velük: ha a megadásukról meg kellene próbálni írni, akkor mindenképpen nagyon hosszú lenne a megoldás, de azt hiszem

erre nincs sok szükség, ezért ezekre nem írok megoldást. A következők számban egy hasonló témáról, a hangtömörítésről lesz szó, persze ott is előkerül az ötletes tárolási mód is mint lehetséges megoldás. Utána, ha marad hely, akkor a hibakereső kódokról (Ellenőrzőösszeg, CRC, ...) és a hibajavító kód egy lehetséges megoldásáról is lesz szó. Azután következik a file-kezelés problémáinak megoldása, egy egyszerű UNIT segítségével. Ezután jön majd egy pár szó a titkosításról. Tehát a tömörítés után is lehet egy pár érdekes téma számítani, ráadásul ezeknek a megoldások mellé befér majd a forráskódú megoldás is. Tehát nyugodtan készítheted a Pascalt, mert szükség lesz rá. Remélem mindenki hasznosítani tudja az eddig leírt és a következők számban szereplő ötleteket a programjai elkészítésénél. Ezzel a cikkel egy hasznos téma, az adattömörítés végére értünk. A hangtömörítés teljesen másképpen működik, ezért teljesen külön résznek tekintem. A téma egyébként kapcsolódik egy kicsit a hangkártyákhoz, ugyanis több kártyán van olyan IC ami úgy állítja össze a hangot, mint mi fogjuk a tömörített file-ból. Itt most nem pont a Gravis-ra gondolok, hanem néhány régebbi típusra. Az eljárás sok problémát vet fel a hangminőséggel kapcsolatban, és mivel Hardware szinten is jelennek meg, ezért mindenképpen érdemes mindenkinek elolvasni az a gépen zenét hallgatni. Sajnos ez viszont megint egy kis matekat igényel, de most sem lesz szükség komoly matekudásra, mert igyekszem érthető lenni. Találkozunk a következő GURUban.

Az előző számban sajnálom hiba folytán az egyik megjelent képlet hibás volt, helyesen:

Új felső := Régi alsó + (Hossz x Char felső)

Varju Gergely



VÍROG 2000 Kft.

CD archiválás

CD-ROM programok, audio és foto CD-k
archiválása, 1 napos határidővel!

Üzlet:

1073 Budapest,
Erzsébet krt. 44-46.

Tel.: 06-30 311-526

Tel./fax: 117-8195

A GURU Lapkiadó céges és
magán terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai üzletek,
egyéb boltok és magán
személyek jelentkezését
várjuk a 183-4153-as
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek
részére ugyanítt.

PC CD

CLUB KoBaK

7th Guest	4,700	Megarace	4,680
201 Games 4 You	1,600	Novastorm	8,900
202 Games Spezial	1,600	PGA Tour Golf	8,040
Aces of the Deep	8,600	Ocean Below	2,270
Alone in the Dark 2.	8,180	Quantum Gate	4,990
Battle Bugs 3.5'	7,410	Quarantine	7,320
Battle Isle 2	8,580	Rebel Assault	5,200
Battle Isle 2. Titan's L.	4,790	Retribution	6,220
Centaur Shock	9,830	Rise of the Robots	5,850
Cyberia	8,670	Space Pirates	8,600
Dark Forces	12,360	Sex CD-k	1,990-5,900
Death Gate	6,950	Star Crusader	6,950
Delta V	7,769	Stonkeep	8,670
Dragon Lore	7,770	System Shock	7,640
Eleventh Hours	14,400	The Animals	2,270
Ghosts	8,040	Theme Park	7,410
Isle of the Dead	3,620	Under a Killing Moon	9,850
Hell	8,580	Voyeur	7,690
King's Quest VII	7,190	Wing Com. Armada	7,980
Kyrandia 3.	7,190	World Atlas V.5.	3,740
Lands of Lore	8,660	Wolf	7,960
Little Big Adventures	9,520	X-Wing Collectors	8,970
Mad Dog II.	4,190	Zephyr	7,310
Magic Carpet	9,520		

Az árak tartalmazzák az ÁFA-t!

Az árverseny győztese: CYBERWAR 6,950

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
Március 30.-ig belépők közötti nyereménysorsolás!
1024 Budapest, Margit krt. 29/B.
Tel./Fax: 136-24-83
Nyitva: H-P: 9-18, Sz: 9-13

MULTIMEDIA CENTER CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.400,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	20.900,-
Sound Blaster AWE32	32.700,-

ÚJ! TURTLE BEACH

Monte Carlo 16bit	14.160,-
Monterey 16bit	52.060,-
Tropez 16bit	33.100,-
Tahiti 16bit	40.020,-
Maui Wave	22.930,-
Wave for Windows	12.540,-
MultiSound	59.000,-

GRAVIS

Ultrasound	16.600,-
Ultrasound MAX	28.640,-

AKCIÓ

A készlet erejéig

SONY CD-ROM 2.4x IDE	15.950,-
CONNER 270MB HDD	18.990,-
ST 420MB HDD	20.990,-
ST 540MB HDD	24.900,-
ST 1GB HDD IDE	43.460,-
15" Monitor Peacock	38.160,-
OLIVETTI JP450 nyomtató	41.990,-
Mouse pad 100,- 3.5 HD floppy 40,-	

CD-ROM HEGYEK

ACES OF THE DEEP	6.880,-
NOCTROPOLIS	7.050,-
CYBER WAR	11.120,-
SYNDICATE PLUS	11.040,-
HELL	8.240,-
INFERNO	7.670,-
WING COMMANDER ARMADA	7.670,-
TRANSPORT TYCOON	7.460,-
LITTLE BIG ADVENTURE	9.140,-
MAGIC CARPET	9.140,-
CREATURE SHOCK	9.440,-

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512K VGA, billentyű, 270MB HDD	
386DX-40, MONO	68.720,-
386DX-40cx, SVGA LR	79.200,-
486SX-40, SVGA	87.300,-
486SX-40, SVGA LR	93.670,-
ház, 4MB RAM, 1.2+1 44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill, 420MB HDD	
486DX-40cx, SVGA LR	107.130,-
486DX-40cx, LR, NI	109.400,-
mint a fenti, de VLB vezérlőkkel	
i486DX2-66, LR, NI 14"	121.700,-
i486DX2-66, LR, NI 15"	132.180,-

ÉSZ KÉP

1065 Bp., Lázár u. 10. (az Opera mögött)
Tel/Fax: 131-3502, 131-3503, 131-3504
Árunk ÁFA nélkül, egy év garanciát tartalmaznak.
Az átvételtől kezdve jogait fenntartjuk.

Egy komplett *STUDIO*,
és nincs többé
lehetetlen...

FALCON 030

Endre Róbert



 **ATARI**



MIDI-MUSIC ATARI MÁRKABOLT

1077 Bp., Wesselényi u. 57. Tel.: 267-9376

HÍREK

Aminet 4GM

Talán sokan nem tudják mi is az az Aminet. Ez a világméretű Internet hálózaton azon rész, amely Amigára specializálódott. Az Aminet-en gyakorlatilag minden szabadon terjeszthető Amiga program, demo, zenemodul, grafika, animáció megtalálható ami valaha is megjelent. Nos Ennek a rendezeték nyíltvárásnak ismét megjelent egy változata CD-n ami a keresztségben az Aminet-et nevet kapta. Ez 4 CD-ből áll és tömörített adatok találhatók rajta összesen 4 Gigabyte terjedelemben. A csomag ára: 59 DM

Stefan Ossowski's Schatzruhe GmbH
Veronikastr. 33, 45131 Essen
Tel.: 0201 788778 Fax : 0201 798447

Directory Opus no. 5

Az amerikai Inovatronics cég melittan népszerű programja a Directory Opus új-járvárat. A cég bejelentette az 5.0-as változatot, amely meglepően nagy verziószám változás a 4.12-höz képest. Az sem igazán egyértelmű, hogy a maga nemében páratlan kifinomultságú programon mit lehet még fejleszteni?

Nos az Inovatronics-nál nem igazán merültek fel ezek a kérdések, hanem egyszerűen csak megcsinálták. Az 5.0-ban egyszerűen tetszőleges számú ablak lehet nyitva, ezekkel aszinkron módon dolgozhatunk (míg a program két ablak között másol, mi a többi ablakban azt tesszük ami éppen nekünk tetszik). A Directory Opus képernyőjén a meghajtók és a könyvtárak akár ikonok formájában is megjelenhetnek, amelyekre kattintva felbukkan a tartalmuk.

Az ún. drag&drop (fogd és vidd) működtetési mód is teljes körűvé vált. Ha pl. másolni szeretnénk egyik könyvtárból a másikba, akkor elég csak megragadni a fájlok ikonját és egyszerűen átdobni a másik ablakba.

A program ára 140 DM körül várható Németországban.

Emplant e586DX Amiga PC

Az amerikai Utilities Unlimited legendás emulátorkártyája, az Emplant eddig csak Macintosh gépeket mimelt. Most itt van a PC emulátor modul, az e586DX, amely egy Pentium (I) processzor emulál (a híres hiba nélkül...). A CPUID utasítás, amely a processzor gyártó cég adatait adja vissza, az "Amiga Inside" karaktersorozatot adja vissza. Az e586DX-nek szüksége van egy grafikus kártyára, amelyen egy VGA chip található (pl. Picasso, Piccolo).

Az emuláció sebessége függ a végrehajtott utasításról. A tesztgépen (A4000) a memóriamozgató utasítás 2.5x gyorsabb volt mint egy 486DX2-66-os gépen, míg a számítógépes utasítások lassabbak voltak.

HELM A bemutató

A HELM nem más mint egy régóta érlelődő, fejlődő új prezentációs program. Összességében igen hasonlít a Scala-ra, csak sokkal több figyelmet összpontosít az interaktív kapcsolattartásra. A több mellékelt példaprogram közül az egyik igen érdekes: egy teljes értékű rajzoló-program.

A HELM első verziószáma 1.65, és ára 250 DM körül várható.

HiSoft CD 3 nyelv egy lemezen

Az angol HiSoft megjelentetett egy CD-t "The HiSoft Language CD-ROM" néven. Ezen megtalálható a cég mind a három népszerű programjának (DevPac Assembler, HighSpeed Pascal, HighSpeed Basic) legújabb változata. A programok futnak a CD-ROM-ról, de a merevlemez használat számára található rajta egy telepítőprogram is. Minden program nyelvhez teljes dokumentáció is jár AmigaGuide formátumban.

HiSoft, The Old School Greenfield, Bedford England MK45 5DE
Tel.: +44 525 718181 FAX: +44 525 713716
E-mail: hisoft@ciix.compulink.co.uk

OverDrive CD A1200-eshez

Egy francia cég az Archos megjelentetett egy PCMCIA felületre csatlakozó dupla sebességű (300K/s) CD-ROM meghajtót Amiga 1200-as gépekhez. Természetesen a meghajtó multiseSSION CD olvasás képes (kezel a Kodak PhotoCD-keket). Megéri az Audio CD-k és a CD+G formátumú lemezek nyelvével is. Egy külön programmal képes emulálni a CD32-t, és a CD32 programok többsége működik is ezzel a furcsa megoldással.

Plantation v1.0 Elosztva jól

Az amerikai InterVISUAL Software cég bejelentette hálózataiba kötött Amigákra írt programját a Plantation-t, amely a LightWave 3D-t vezérli és lehetővé teszi a képkockák számításon automatikus elosztását a hálózati gépeken. A Plantation rugalmas az Amigák számát illetően: a licenszben meghatározott számú gépet képes vezérelni.

A program támogatja a DPS-Personal Animation Recorder-t, minden külön beállítás nélkül. A Plantation bármilyen hálózati szerver támogat amely lehetővé teszi a megosztott könyvtár és fájlhozzáférést. Ilyenek pl.: Enlan-DFS, Envoy, Par-net, AmiTCP (NFS-el).

A szoftver igen fontos azok számára akik professzionális célokra egyszerre több gépen használják a LightWave-t. Szomorú hír viszont az InterVISUAL számára, hogy a NEWTEK bejelentése szerint a LightWave hamarosan több platformon is megjelenő, új 4.0-as változata beépítve tartalmazza majd ezt a képességet!

1080 Horseshoe Rd. Augusta, GA 30906 USA

Tel.: (706)793-4007
Email: chrish@shell.portal.com

Marinov 'Gaborca' Gábor

WarpEngine

A hasítógép, amely megmutatja milyen is lehetett volna az Amiga 4000-es teljesítménye, ha a Commodore kicsivel több energiát és pénzt fektet a processzorkártya megtervezésébe. Az igazsághoz tartozik az is, hogy a Commodore célkitűzése egy alacsony árú (és teljesít-

processzorkártyán találhatók, egyetlen Zorro hely sem veszik el a bővítés által. Ez azért is nagy szerencse, mert pl. a RAM bővítés esetében a Zorro buszrendszer kifejezetten lassítja az elérést az alaplapon lévő RAM-hoz képest is.

Eredeti A4000/040 (25 MHz):
14.3 MB/s
WarpEngine (40 MHz):
64 MB/s

Amint látható ez az érték több mint négyszeres. A memória-elérés sok alkalmazásnál nagyon fontos tényező a sebesség szempontjából. Első gondolatra talán nem nyilvánvaló, de ilyen a 3D-s programok leképzése (rendering) is. A polygonok árnálásánál rengeteg számításra van szükség, de ugyanakkor sok memóriaművelet is zajlik.

A cég reklámja szerint egy alap A4000/040-esnél kétszer gyorsabban számol (LightWave) egy 28 MHz-es WarpEngine-el ellátott A4000-es. Általában nem szabad hinni a hirdetésekben leírt ígérteknek, de ez itt egy ritka kivétel. Az én 28 MHz-es WarpEngine hajtotta gépem pontosan kétszer gyorsabban készíti el a képeket mint egy alapgép.

Még egy érdekesség. A 28MHz-es változatnál a kártyán nincsen processzor. Az az eredeti Commodore kártyáról kell át-szerelni, ez így sokkal olcsóbb megoldás. A RAM-okat is át lehet rakni az alaplapról a processzorkártyára (én is így használok a gépet). A MacroSystem a 28 MHz-es változathoz 80 ns, a 33 MHz-eshez 70 ns, a 40 MHz-eshez 60 ns elérési idejű RAM-okat ajánl az optimális teljesítmény eléréséhez (az alaplapon lévő RAM-ok általában 80 ns-os, vagy 70 ns elérési idejűek).

A kártyán található SCSI-II-es vezérlőnél nincs sok mondani való. Egy NCR 53C710-es processzorra épül és nagyon gyors. Támogatja a 32 bites Burst módu adatátvitelt a vezérlő és a teljes Amiga memória címtartományá közé.

A kártya telepítése nem túl bonyolult, bár a gépet alaposan

szét kell szedni hozzá. Összeszerelés után a kártya minden állítógáts nélkül működik.

Itt említeném meg az egyetlen negatívumot ami a WarpEngine-nel kapcsolatos: a külső SCSI csatlakozó hiánya. Ezt egy kábellet lehet megoldani amelyen a belső csatlakozók mellett a végén van egy külső csatlakozó is. Ez névleges összegért külön megrendelhető a MacroSystem-nél, de ez azért bosszantó. Én kikísérleltem egy gyorsabb megoldást is: egyes cégek kérésre néhány nap alatt készítenek ilyen kábel-t.

A kártyához kár egy SCSI (belső) kábel, processzor ventilátor egy 40 oldalas kézikönyv és egy lemez is. A kézikönyv kiválóan megtervezett, részletes technikai információkat is tartalmazó mű. Pontos utasításokat tartalmaz a telepítésre, valamint a mellékelt programok használatára nézve is.

A lemezen egy SCSI program, valamint a HDToolbox egy változata található, több kisebb ellenőrző és segédprogram mellett.

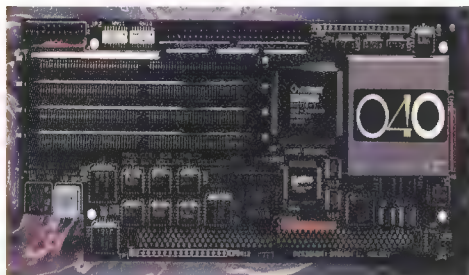
Az árak:

Warpengine 28 MHz (processzor nélkül) : 1600 DM
Warpengine 33 MHz : 2400 DM
Warpengine 40 MHz : 3000 DM

Én nagyon elégedett vagyok a WarpEngine processzorkártyával, és mindenkinek javaslom, akinek egy (relatív) olcsó, gyors és professzionális megoldásra van szüksége Amiga 4000-esének felgyorsítására.

MacroSystem Development
24282 Lynwood,
Suite 201 Novi,
MI 48374 USA
Tel.: (810) 347-3332
Fax : (810) 347-6643

Marinov "Gaborca" Gábor



ményű) kártya volt, s ez bizony nem mondható el a MacroSystem-ről.

Nemrégien sikerült birtokba vennem egy Warpengine-t, s most szeretném megosztani személyes tapasztalataimat a kártyáról. Az amerikai MacroSystem Development már több termékkel bizonyította tudását, s ezúttal sem okoztak csalódást.

Mint ahogyan az a bevezetőből is kiderült, a WarpEngine nem más, mint egy MC68040-es alapú processzorkártya amely azonban néhány dologban különbözik a Commodore által gyártottól. Legelőször is háromféle változatban kapható, ezek csak a processzor órajelében térnek el egymástól: 28, 33 és 40 MHz-en járhat a 68040-es. A processzor mellett található egy Fast SCSI-II-es vezérlő és 4 db SIMM memória-modul foglalata is. 4, 8, 16, 32 MB-os modulok használhatók (így max. 128 MB-ig bővíthető a memória), s ezek tetszőleges sorrendben keverhetők.

Mivel mindezek egy helyen, a

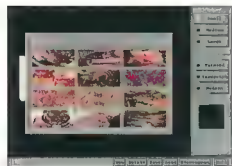
A most következő rész technikai jellegű lesz, aki nem kedveli ezeket, az nyugodtan ugorja át.

Gondolom sokan hallottak már az Amiga 4000-es RAM elérési problémáiról, annak lassúságáról. Ez azért van, mert az Amiga 4000-es tervezői nem használták ki a 68040-es ún. Burst RAM elérési módját. Ez lehetővé teszi, hogy a 040-es processzor egy egész Cache sorát (16 byte) írjon vagy olvasson az operatív tárból. A normális átvitelnél minden egyes longword-höz (4 byte) 4 órajelciklusra van szükség, így egy cache-sor írdása/olvasása 16 órajelciklust igényel. A Burst elérési módnál ehhez mindössze 10 órajelciklusra van szükség. A hagyományos jelölésnek ennek 4/2/2/2, ahol az egyes számjegyek az egyes longword-ök átviteléhez szükséges órajelciklusok számát mutatják. Az eredeti Amiga 4000-es 040-es processzorkártyájánál ezek a számok: 7/7/7/7!

Ebből a jelölésből könnyen ki-számítható az adott órajelhez tartozó maximális (elméleti) memória interfész sávszélesség.

Nemrégiben két streogram program látott napvilágot. Az első a Magic Eye volt, mely nem tartalmazott semmiféle különleges dolgot a képek nézegetésén és egyebeken kívül.

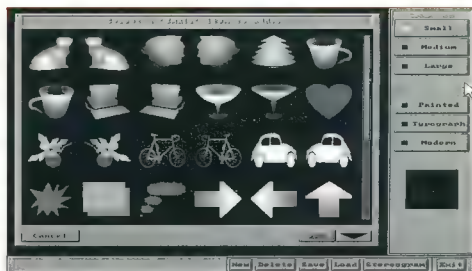
A másik hasonló témában kiadott program a Stereoworld. Az elsőhöz hasonlóan ez is egy CD-ROM-on kapott helyet, de meg kell jegyeznem, hogy egy kicsit dühfő, hogy csak 32 MByte van kihasználva. Tudom, hogy olcsóbb manapság a CD, mint a lemez, azonban valamivel azért fel lehetett volna tölteni a fatógnó üres helyeket. Na de elég a siránkozásból lássuk a programot, helyesebben a programcsomagot, mert több úton is kalandozhatunk.



Images - ebben a részben a CD-n található képek között tallózhatunk. Nincs valami nagy választék, elég hamar ráunhatunk a nézegetésre. Ha nem jutunk semmire (nem látjuk a képet), akkor a jobb alsó sarokban lévő kis szem ikonnal tudjuk megnézni a kilinduló grafikát. Ugyancsak jobb oldalt található egy kis printer ikon, mely segítségével kinyomtathatjuk a képeket. Nem igazán hiszem, hogy valami nagyon jó minőséget kapnánk, hacsak nem valami igai printerünk van.

Animations & Morps - itt folytatódik az előző téma avval a különbséggel, hogy nem álló stereogramok virfanak a képernyőn, hanem animációkat követhetünk nyomon a képernyőn, persze csak akkor, ha egyáltalán képeksek vagyunk követni a változást a képbén. Sajnos hiába indítjuk el SVGA felbontásban a programot, ettől még nem lesz valami fényes a képek minősége, félek attól, hogy közel sem adja vissza a papíron lévő képek minőségét és élvezetét. Az animációt lehetőségünk van ledlítani, majd újraindítani, sőt még az egyes fázisok közül a nekünk tetszőt ki is menthetjük. Sajnos igen kevés ilyen jellegű alkotás található a CD-n, egy kicsit nem ártoft volna megnövelni a számukat.

Games - Igen érdekes felhasználási területe a stereogramoknak, de hát miért ne, természetesen igen egyszerű játékokról van szó, ne gondoljuk valamiféle csillogó-villogó PC-s csodára. 3 játékot kínál fel nekünk a program. Az első egy faltenisz, melyet akár ketten is játszhatnak. A felső panel normális, azonban az alsó játéktérben az ütőnk, a labda, valamint a leütőnivaló téglák mind kissé át vannak dolgozva. Talán ez a legnehezebb játék a 3 közül, nem árt ha egy kicsit edzünk előtte az animációk nézésével, mert könnyen elveszítjük a labdát a nagy kavarodásban. A második játék Lunar Lander névre hallgat. Egy leszállóegységgel kell manővereznünk a Naprendszer különböző bolygón.



ahol természetesen eltérő gravitációval kell számolnunk. Ha rájövünk a taktikára, akkor már nem igazán jelent kihívást a játék. A harmadik játék egy puzzle. Egy stereogram néhány (általában 12) részre fel van szelelve, majd össze van keverve. Ember legyen a talpán, aki jól ki tudja rakni a teljes képet.

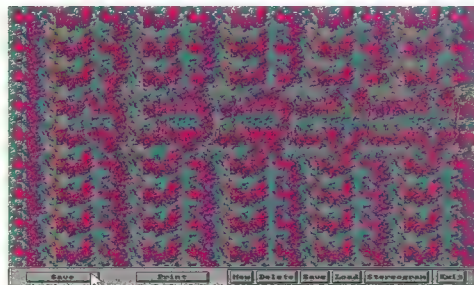
Create Your Own Stereograms - Utolsó nagy részében a programnak végre saját képeket kreálhatunk. Sajnos igen szegényes az alap választék amiből építkezhetünk. Grafikából 3 méret áll rendelkezésünkre és ezen belül kb. 40 alakzat. Fontosabb is írhatunk ki feliratokat, itt a méretünk fix, de legalább annyi variációs lehetőségünk van, hogy 3 fonttípusból választhatunk. Természetesen a kész képeinket kimenthetjük és visszatölthetjük. Ha a Stereogram ikonra kattintunk, akkor elkészíthetjük a kép 'stereosított' változatát. Ki kell választanunk, hogy a felajánlott 9 textúra közül melyiket választjuk, majd rövid gondolkodás után

a gép kiszámolja a képünket. Ki is menthetjük a kész képet, mely BMP formátumban kerül fel a windsire.

Options - néhány beállítási lehetőséget találhatunk itt, melyek főleg a zenei részekre vonatkoznak, valamint itt van lehetőségünk a printer beállítására.

Összefoglalva az elmondottakat nem igazán tetszett a CD. Nincs igazán kihasználva a téma, látszik az egész alkotáson, hogy egy nagyon gyorsan összecsapott valami, melynél inkább a business szempontok voltak mérvadók. Nagyon szegényes a saját képek elkészítésének lehetősége, ennél sokkal több variációt kéne biztosítania a programnak. Arról már talán ne is beszéljünk, hogy hiába konfiguráltam be a hangkártyát, a program meg sem nyílt. Szóval a vélemény mindössze ennyi: Éjnye-bejnye!

Bear™



Microsoft Natural KEYBOARD

Az elmúlt 25 évben a számítógépek egyre kisebbek lettek, de egyetlen alkatrészük nem változott alapból: a billentyűzet, mely az első mechanikus írógépek kialakított formáját őrizte meg a legutóbbi időkig. Bár már korábban is voltak próbálkozások a billentyűzet megreformálására, azonban egyetlen nagy számítógépes

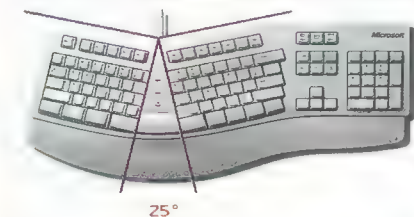
"nagykőny" szerint gépeljen (legalább is részben), mert messze kell nyúlni, ha a másik kézhez tartozó billentyű lenyomására készülünk.

Az új billentyűzettel együtt, a lehetőségek kiaknázására szolgáló segédprogramokat is kapunk (IntelliType Software). Ilyen segédprogram pl. az új grafikus Task Manager, mely a

A Microsoft-ot a legutóbbi időkig csak software-ek készítőjeként ismertük. Egyetlen ismert Microsoft hardware az egér volt. Úgy tűnik azonban, hogy bővíteni kívánja az ilyen jellegű piaci részeseését is.



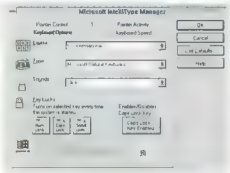
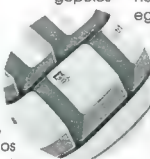
számítógépes környezet és munkamódszer kialakítására. Az IntelliType Managerhez visszatérve, lehetőségünk van a különféle Lock (Num, Scroll, Caps) billentyűk vezérlésére is. Ezek ki-, ill. bekapcsolhatók, ill.



cég sem állt a termék mellé. Most azonban talán más a helyzet.

Miért is volt szükséges a design? A meghajított kialakítás kényelmes megtámasztást tesz lehetővé gépelés közben a kéznek, a 25 fokban megtört billentyűk természetesebb szöveget biztosítanak a gépeléshez. Megváltozott a billentyűzet

Windows emblémával ellátott billentyűzet is előhívható. Érdekes, hogy a Microsoft mind a bal, mind a jobb oldalon azonos emblémával látta el a gombokat. Ez a koncepció már az Amiga billentyűzet Amiga emblémával billentyűinél sem volt szerencsés (meg is változtatták az egyiket korvonnallá megváltozott, hogy egyértelmű legyen az, hogy mikor melyiket kell megnyomni), hasonlóan valamilyen ismételt felirattal lát-



döntésének az iránya is, a korábbi billentyűzeteket két hátsó láb segítségével előre lehet dönteni, az új billentyűzetnél az aljáról lenyitható műanyag lap segítségével maga is dönthető. A megoldás egyébként jóval stabilabb, mint a hagyományos lábak. Egy másik érdekesség az a passzolat a gombok között, ami miatt



kettő választás miatt előbb-utóbb mindenki rákényszerül, hogy a

ták el a jobb oldali Alt billentyűt, noha korábban funkciója már különvált a bal oldali Alt billentyűjétől. A legutóbb gyártó Alt Gr azonosítót látja el, utalva a más funkcióra. Még egy új billentyűvel bővült a kínálat, a jobb oldali Windows és Ctrl gomb között helyezkedik el a menü emblémával ellátott újabb gomb. Ennek segítségével egyes menüköz gyorsabban érhetünk hozzá, a gomb

Ez egy új rágcsáló hivatalos neve, mely mind méretében, mind alakjában eltér a megszokott fehér (ill. szürke) Microsoft egerektől. A korábbiaknál kisebb méretű, ill. a megváltozott alak zavaró lehet azoknak, akik már megszokták a régebbi típusot.

A megszokott egérvérlő software is alaposan megváltozott, az IntelliPoint Tools & Control névre hallgató új változat sokkal több állíthatóságot kínál a felhasználónak. Például lehetőség van a pointer alakjának megváltoztatásán kívül, hanghatásokat és animációkat is ez egyes egéralkapcsolatokhoz rendelni. Ez csak olyan alkalmazásoknál okozhat problémát, melyek használják a han-

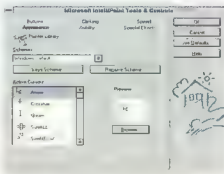
telíthető a hatásuk. A billentyűzet használata csak a Quark Xpress- néli okozott problémát, nemzeti sajátosságának találat és nem volt hajlandó elindulni... Itt csak a software okozta a galibát, önmagában a billentyűzet gond nélkül működött.

A billentyűzet PS/2 csatlakozóval rendelkezik, de gond nélkül alkalmazhatóságához 5 pótlós DIN csatlakozóra átalakított adaptort is mellékelnek.

(JOCO)

Microsoft Home MOUSE

gélőállításra szolgáló eszközt. Így már nem lehet csodálkozni, hogy az egérvérlő software két HD-s lemezen. Szerintem az még akkor is túlzás, ha a software többnyelvű, mint esetünkben is.



Az egér mind soros portra, mind mouse portra (PS/2) csatlakozó változatban készül.

(JOCO)

ACOMP

Commodore Amiga 600	26792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/orm)	680 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/orm)	288 Ft	14" SVGA color Axion (1024x768,0.28)	27992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	17" SVGA c. Daewoo/PGA (1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	87992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop B.	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	15" SVGA color Axion (1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	37400 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	21" SVGA color Daewoo 1280x1024,0.28,LR,NI,DIG	208000 Ft
Commodore Amiga CD* + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft		
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/OMB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hez	2000 Ft	WO kártyák	
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/OMB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1200 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft	Handscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	Hurrican IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA/L B	2240 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A	19992 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2952 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	Trident 9000C/ VGA 512 kB RAM	4496 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2)	13592 Ft	Trident 8900D VGA	2640 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft				
Commodore datasets	2792 Ft	Quickshot! Jövevények 25 félé típusban		RAMok, winchesterék	
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			414256 DIP 70ns	688 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18992 Ft	PC árak		256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM-modul	496/4096/13600 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	Alaplapok		4 MB SIMM 70 ns 36 bit	13600 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játékok	39192 Ft	386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	35200 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játékok	31992 Ft	486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEO,IBM OEM)	9840 Ft	16 MB SIMM 70 ns 36 bit	57992 Ft
512 kb órás memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 le	10992 Ft	170/ 270/ 340/ 420 MB hard disk	6992/18400/20720/21992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+ba	5592 Ft	586 90-100MHz, 512kB c. OP, APC12VL	37680 Ft	520 MB hard disk	25992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft	Processzorok		1000 MB hard disk AT-BUS	55600 Ft
2.0 MB órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	486DX-33 MHz processzor	INTEL	1400/2200 MB hard disk SCSI	11992/139992 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-40 MHz processzor	CYRIX		
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	486DX2-50 MHz processzor	AMD	Hangkártyák:	
Noris DB 100 5.25" lemezáró	392 Ft	486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 MUX/CD/OEM	6600/10480/12992 Ft
Noris DB 100 5.25" lemezáró	392 Ft	486DX2-80 MHz processzor	AMD	SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800/32400 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	486DX2-90 MHz processzor	INTEL	Gravis Ultra Sound (256)/GUS/Max (5+2)	15840/26400 Ft
Noris porvédő C-64 III	72/632 Ft	486DX2-96 MHz processzor	CYRIX	Hangfalak	2800/9920 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft	486DX2-100 MHz processzor	AMD	Egyéb termékek:	
NoName 5.25" DSHD lemez (BUK)	152 Ft	586 Pentium 60/66/80 MHz	49992/63600/77200 Ft	Processzor ventilátor/Pentium cool	696/1040 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft			Mono közl. scanner 256 szíre	13360 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft			Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft			Zeltrix FAX-Modem kártyák	
Polaroid 3.5" DSD/DHD lemez	512/792 Ft			Fax/modem 14400 külső + sv.	18040 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft				
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft				
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/orm)	472 Ft				

Bárhány 1.44MB FDD, IDE, 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet	14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA kártya				
	270 MB	340 MB	420 MB	270 MB	340 MB	420 MB	520 MB	1000 MB
A386SX-40 MHz	59.016	81.016	62.288	77.752	79.752	81.024	85.024	114.632
A386DX-40 MHz	70.600	72.600	73.872	69.336	61.336	92.608	96.608	126.216
486SLC-33 MHz	62.256	64.256	65.528	60.892	92.936	84.264	88.264	117.872
C486DX-40 MHz	83.240	85.240	86.512	101.976	103.976	105.248	109.248	138.856
C486DX2-50 MHz	83.880	85.880	87.152	102.616	104.616	105.888	109.888	139.496
486DX2-66 MHz	88.200	90.200	91.472	106.936	108.936	110.208	114.208	143.816
486DX2-80 MHz	97.592	99.592	100.864	116.328	118.328	119.600	123.600	152.208
486DX4-100 MHz	116.116	118.116	119.388	134.852	136.852	138.124	142.124	171.732
Pentium 60 MHz	156.200	158.200	159.472	174.936	176.936	178.208	182.208	211.816

Western Digital Paradise

hangkártya
16 bites, Multi CD, DSP processzor
Wavetable synthesis

Kompatibilis: MPC, Sound Blaster, AdLib,
Windows Sound System, Eusynth-1, MIDI,
Roland MPU 401

15.992 Ft

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel
23.920 Ft

Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

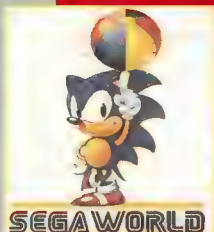
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Árunk az 1 év garanciát igen, de az ÁFA-t nem tartalmazza!
Árunk mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	1.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	1.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.680-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



2C Kft.
Novotrade

ATARI

520 STFM számítógép	8.990 Ft
Monochrome monitor	9.990 Ft
SF314 külső floppy ST	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	69.990 Ft
Floppy lemezek	150-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	750-1.400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

személyeknek az árkedvezménytől jogosultak
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szettek
Szoftverek
Kiegészítők

SEGA



Bevezető

Sziasztok! Először is mindenkinek jó ST-t, jó szurkolást kívánok! Lenne hozzátok egy apró kérdésem, milyen hónapot írunk?? Ne, ki ne mondjátok hangosan!! Írjátok le egy levélre, s a szerencsés nyerteseknek visszaküldjük! De aki nem tudja, bátran NE lapozzon hátra, megmondom: március.

Na, ha ezt ilyen szépen összehoztuk, akkor már azt is bátorkodom megkérdeni, mi van márciusban? Tavasz? Igen, de nem feltétlenül ez a helyes válasz. A kalandozóbb kedvűeknek megígúgom, hogy a pont egy évvel ezelőtti GURU-ban is van róla szó. Hát persze, meglát CeBIT time van!

Na meg persze Frankfurt Messe. S hogy ez mér' olyan fontos? Például bemutatják az első hivatalos Falcon klónt, a C-LAB Falcon mk II-t (68040-es proci, DSP96001, még erősebb hangrendszer stb.), de lesz még mit csemegezni ezeken a rangos kiállításokon, s természetesen a látottak egy-két fényképpel díszítve az elkövetkezendő GURU(ka)-t fogja ékesíteni, így hát cserkészek fel. shhkkhshzzzzshh...

Bocssádom meg Testvéreim, valami energiátölténgest kaphatott a Kék Kristály, csak így szökhettek ki belőle ez a számunkra barbár nyelvezetű szövegfoszlány. Amióta IBM Telin, a Nagy Bádog Dobozok halhatatlan kalifája a környékünkön üzi rettenetes mágiját, azóta háborog felföldünk energiamezejél! Személyesen fogok erről konzultálni Magiszterünkkel!

Közöz imádkozásunk előtt felolvassám Urunk e havi üzenetét, mely így szól: "Mélységes üdvözlétem minden kedves olvasóknak! Mindenki kapcsolja be magnóját, rádióját vagy egyéb hasonszóró zajkeltő eszközét (pl. poriszró, anyós), így már mindenki multimédiásan élvezheti az Atari Olalak, az élethűség kedvéért néhánnyan megpróbálkoznak hangos felolvasással, s az így fellépő DAT milnőségű beszédszíntézzsel emelhetik a színvonalat. Ha esetleg még a TV is be van kapcsolva, akkor kész a teljes élvezet! De mielőtt mindenki belevetné magát mellszélességében az Atari Olalakba és teli szájjal kezdené hab-

zsolni, előtte bátorkodik egy-két szót szólni a mostani kinalatról. Először is itt van ez a királyi bevezető! Szerintem tök baba, nem? Helyes! A Floki-és-arongy nyúlós-nyúzsóv rovatunk ebben a hidegben egy kissé összement, pedig Memphisto eleget gyúrta, most ez van. Kísértes után egy kis bemutató következik az Apex nevezetű kereskedelmi Media-ról, mely egy kiváló allgatór, nem, animátor. Ezután Chaos doki fog mesélni CD-ROM-ról és a farkáról, azaz mit együnk... Izé bocs, mit tegyünk, ha nyakunkba ugrik egy CD-ROM, s szeretnénk, ha gépünk közelebbi kapcsolatba kerülne vele... Majd Scintillation of Coma fog egy pár szót szólni a legújabb(?) sharewarekról. Akkor, parancsoljátok, tálaival! Most pedig imádkozzunk...

Lord Chaos

HÍREK

Az előző, és a mostani szám lapzárta-já közti rövid időkülönbség miatt a Híre rovat most csak jelképes lesz, a benne levő néhány hírel.

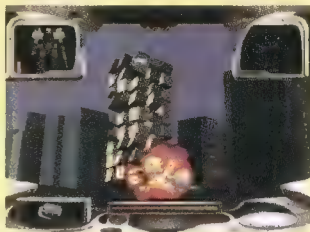
A Cannon Fodder fejlesztője bejelentette, hogy a program február 13-án jelenik meg Jaguarra.



A System Solutions most dobta piacra a LIGHTHOUSE toronyházat, ami egy csinál magad upgrade kit Atari STFM gépekhez, de használható Mega és Falcon számítógépekhez is. Kérésre a cég maga is vállalja a gép beszerelését a házba.

12 új Falcon játék van előkészületben, közöttük a régi Amiga siker, a Pinball Fantasies és az Evolution Dino Dudes. Tavaly, december 16 és 19 között tartották meg az első francia ATARI show-t Párizsban.

Szintén most jelent meg a Hermes, az első teletext dekódér Atari-ra, ami a közölt képek és paraméterek alapján enged bízató jövőnek nézhet elébe.



Elkészült az Overlay multimédia program 2.0-ás verziója, ami a hozzá megvehető modulok segítségével tud feliratozni, FLI, MPEG animációkat lejátszani, infravörös távirányító segítségével pedig vezérelhetünk vele hifi tornyot is.

Memphisto

SHAREWARE

A maradék kis helyen ismertetni szeretnék két cool shareware utility-t.

Az első, a PhotoCrome V4.0. A legjobb képnézőke ST-re, mely színredukcióval és/vagy trükközéssel mutatja meg a 256 színű/HAM/TC képeket. Támogatott formátumok: Targa, RAW, GIF, IFF (IFF-24 is), RGB (4096 valós szín, vizont 20 Hz-enl). Emellett van egy saját, a PCS, melyben menteni is lehet. Ez ST-s körökben egyre inkább terjed, hiszen egyedülálló a 96 szín/sor lehetősége.

A Fansl, nevéhez híven egy ANSI rajzolóprogram. A szokásos rajzfunkciók mellett van pár speciális, a karakteres kinézetből adódó is. Természetesen rendelkezésünkre áll a standard 16 szín. A leginkább használatos betűkészletek (pl. vonalak, dither-szerű karakterek) a funkcióbillentyűkkel elérhetők. Mentés ASCII-ben és ANSI-ben is lehetséges. A jövőbeli verziók tartalmazni fognak object és font library-keket (nem kell görcsölni nagy betűk rajzolásával).

Scintillation

Apex Media

Ha megkérdeznék egy ataris felhasználót, mi jut eszébe először arról a szóról, hogy animátor, akkor nagy valószínűséggel a *Cyber Paint*-et emlegetné.

Nos, a maga idejében egy nagyon kellemes kis animátor volt Tom Hudson-tól, aki manapság az Autodesk Animator és a 3D Studio-t fejleszti PC-n, azonban azóta Földünk megfordult néhányszor a nap körül, a 16 szín ideje lejárt, és a Falconnak is a piacra vannak, így hát szükség lett egy korszerűbb animátorra, mely kihasználja a selym képességeit. Erre a feladatra vállalkozott a Black Scorpion nevezetű csapat, mikor tavaly meghirdette a *ChromaStudio 24*-et, melynek alapkonceptója a *CyberPaint*-ből indul ki, persze a nagyobb gép erőforrásaira erősen támaszkodva (DSP56001 filterek stb.).

Sajnos, valami apró malőr miatt a nagyon várt ChromaStudio nem jelent vagy nem jelenhetett meg. Erre a fejlesztői gárdát gondolt egyet, egy kicsit átdolgozta a programot, került bele még egy-két újabb kód, s kiadta megújult szoftverét *Apex Media* néven. Szerénységgem az elkövetkezendő sorokban erről a fantasztikus programról szeretné tájékoztatni a kedves olvasókat.

Elsőként kezdeném néhány paraméterrel. A program teljesen assembly-ben íródott, alapban támogatja a Falcon 256/16bit TrueColor módját a standard felbontási módokban, extra-ként támogatja a fizikai képméreténél nagyobb képek használatát, színéknél pedig az 512 / 4096 / 16,7 millió színmélység használatát. Sajnos nem támogatja a harddisk-recording technikát, azaz erősen függünk a memória méretétől, ellenben kárpótolja erre "hibáját" (nem feltétlenül az, csak nagyon kevés és drága szoftver ismeri) gyorsaságával és takarékos helykihasználásával (egyébként a program folyamatosan kijeli az aktuális memóriafoglaltságot).

A file-formátumok támogatásában is élen jár az Apex, azaz támogatja az ismert ST-fs formátumot: PII/PC1 (De-

gas Elite), SPU (*Spectrum 512*), SEQ (*Cyber Paint*); az ismertebb "nemzetközi" formátumokat: IFF, PCS, TGA, GIF, GIF/LC; és még néhány kevésbé közismert formátumot: MTV, ANM, DAC, FWR. Érdekesége, hogy CFN (*Calamus*) fontokat használ szövegeknél. Saját animációs formátuma is van, ez az APX.

A bevezetőben emlegettem a DSP-t, természetesen az Apex erősen támogatja. Ez különösen JPEG képek betöltése esetén vagy különböző szűrők használatakor tűnik ki sebességben. Az Apex Media képdigitalizálás is lehetővé teszi az *Exposé* digitalizáló segítségével, mely egy külön hardver-kiegészítő, de itt is támogatást élvez. Ami még külön a javára írható, hogy támogatja a genlock-ot és az ún. upgrade processzorokat, azaz ha van egy gyorsabb processzorkártyánk a selymunkban, akkor itt átkapcsolhatunk arra, vagy vissza.

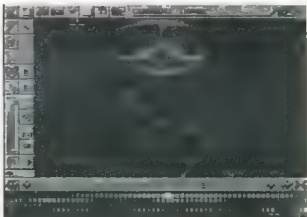
Ennyi technikai

jellegű információ után térjünk rá az Apex felületére. Nos, ez egy igen gusztozsanos megformált, strukturálisan átgondolt grafikus felület.

Alapszituációban a felső sorban láthatjuk a "toolbar"-t, azaz a féménüt, ahol egymás után sorakoznak a különböző eszköztárak ikonjai, a mellettük lévő területen pedig az aktuális eszköz szóbeli megnevezése olvasható. A "toolbar" alatt, a bal oldalon sorakoznak az aktuális eszközcsoport eszközei, innen válogathatjuk ki a kívánt munkaeszközt. Minden eszközt a bal egérgombbal való rákattintással aktiválhatunk, amelyet pedig lehet konfigurálni, annál a jobb gombbal való kattintás után előbukkanó panelel ("párbeszédablak" - *háhháááá!* - magyar Kicsiny-Lágy Ablakok (*éjcsd: mikroszaft vindáz(is!)*) tehetjük meg.

Az eszközök alatt közvetlenül sorakozik néhány fontos, gyakran használatos eszköz is. Mindjárt a bal oldalon levő, lefelé elnyúló potméteren az animáció lejtészi sebességét lehet beállítani. Mellette sorrendben fentről lefelé találjuk a programra vonatkozó beállításokat előhívó, a brush-kiválasztó, a törlő/mentő, a videomód-beállítás, a kilépő gombokat. A bal alsó sorban található gombon pedig beállít-

hatjuk, hogy egy adott művelet az aktuális képre, a teljes vagy kiválasztott képsorra vonatkozzon. Végül legalul találjuk a 256 színből álló palettát, ahol ki tudjuk választani az aktuális felhasználandó színt vagy színsort. Ezek alatt találjuk jobb oldalt az egész aktuális koordinátáit, bal oldalt pedig négy kört. Ezek a körök folyamatosan lesznek feltöltve vagy üresek egy-egy művelet során, azaz itt tudjuk lemérni, hogy folyik-e valami ("szaladnak" a körök), vagy üresjárat van-e. Ha nem csinálunk vagy csináltatunk semmit, akkor természetesen itt nem történik semmi.



Most essék néhány szó a program alapszintű kezeléséről. Nos, aki ismeri valamennyire is a *Cyber Paint* kezelési technikáját, annak gyerekjáték lesz ezt is megszokni, itt is a bal egérgombbal a munkaképre való kattintással tünethetjük el vagy hozzátjuk vissza a teljes eszköztárat. Az "esc" billentyűvel vágathatunk blokkot, a "tab" automatikusan vágja nekünk. A kivágtatott blokkot tudjuk elforgatni, kicsinyíteni / nagyítani, tudunk vele rajzolni is. Itt haad említsem meg, hogy TrueColor módban akár egy félképernyőnyi nagyságú blokkal is ugyanolyan sebességgel rajzolhatunk, mint egy ceruzával, ez pedig profi assembly szintű programozást sejtet és nagyon használhatóvá teszi az Apexet.

Végezetül haad szóljak a program sebességéről. Erre csak egy szó illik: gyors! Az Apex Media-nak van egyedül olyan morfézere, melyet ki lehet venni, ez pedig nagyon sok plusz pont. Jellemző rá a gyorsaság, így növekszik természetesen a használhatósági foka, ez pedig sokat számít.

Mindenkinek nyomtatékosan javaslom aki ugyan nem profi, de igényes animátor keres Falconjára.

CD körkép

Napjaink egyik legjobban, szó szerint robbanásszerűen fejlődő piaca a CD-ROM piac. Itt természetesen a fő vonulat a PC-s ág, de oldalágként, ha ugyan szerényebb mértékben is, de ott van az Atari is. Eme rövid cikk keretén belül szeretnék egy-két szót szólni ebben a témában, tanácsot adni azoknak, akiket foglalkoztat a CD-ROM gondolata, de nem ismerik eléggé a helyzetet. Első kérdés, ami felmerülhet, hogy:

- **Mi van az ataris CD-ken, azaz mi a választék?**

Sajnos a játékegyesítőket nem kényeztetnek el mintek CD-s játékokkal, így hát az ataris CD-k legnagyobb része shareware / PD szoftverek gyűjteménye, egy ilyen CD-n több ezer program rajta van szekcióra szétbontva, találhatunk itt játékokat, szövegszerkesztőt, module playereket, külön Falcon-szekciót, képeket, modulokat, fontokat, azaz nagyon sok mindent.

Aztán van jó néhány CD csak a Calamus nevű közismert DTP-s programhoz, ezeken rengeteg fontot, clip artot és még sok-sok hasznos kiegészítőt találhatunk.

Egyébként az Atari az ISO 9660 formátumú CD-ket tudja általában olvasni (driver dolga), ez megegyezik a PC-s CD-k formátumával, tehát ha találunk olyan PC-s CD-t melyen vannak számunkra hasznos dolgok, akkor bátran vegyük meg, az Atari ezt is elolvassa. Még megemlíteném, hogy a Kodak PHOTO-CD-ket is tudunk olvasni, erre vannak külön specifikus programok, melyek az ezeken található képeket képesek elolvasni, megjeleníteni, ill. más formátumokban kimenteni (ilyen szoftver pl. a Photo Studio).

- **Mire használhatunk egyáltalán egy CD-ROM-at?**

Hát igen, ez egy fogós kérdés... A szokásosakon kívül még hallgathatunk vele zenét és nézegethetünk Kodak PHOTO-CD-ket megfelelő szoftver segítségével(!).

- **Milyen típusú CD-ROM-ot használhatunk Atarihoz?**

Erre az egyértelmű válasz a SCSI CD meghajtók. Sajnos ezek drágábbak

az AT-BUS-os kollegáival szemben, de csak ez az egy hátrányuk. Ugyan létezik ST-hez AT-s megoldás, méghozzá a ROM-portra csatlakozható CD-ROM-ROm nevezetű kártya, melyhez Mitsumi CD-ROM-okat csatlakoztathatunk, de nem feltétlenül javasolt. A szakirodalom bátran javasolják bármilyen SCSI CD-ROM használatát, különösen a Toshiba multisession meghajtókat, melyek a legtöbbet nyújtják (Audio track grabbing, multisession PHOTO CD támogatás stb.).

Javasolt a duplasebességes (kb. 300 kbyte/sec) CD-ROM, Néhány általunk kipróbált SCSI CD-ROM: Sony CDU-561, Sony CDU-555 (2.5x sebesség, nagyon gyors!), Philips.

- **Mi kell a CD-ROM-hoz még hogy működjön?**

Ez egy nagyon fontos kérdés, vegyük is sorjában. Mivel legtöbbször ST-je, Falconja a hagyományos házába van csomagolva, így CD-ROM-unk csak külső lehet, azaz külön ház + táp. Na most ugye kell egy madzag gépnünk és a meghajtó közé.

A Falconosok előnyben vannak, mivel a SCSI vezérlő benne van a gépben, csak a külső csatlakozó nem egészen szabványos, a SUN gépekben is megtalálható ún. SCSI II típus. Ide "csak" egy nem is olyan olcsó SCSI D Sub C - SCSI átalakító kábel kell.

Az ST-seknél már problematikusabb a dolog, nekik ugyanis nincsen SCSI vezérlő beépítve, tehát szükségük van egy ilyen kontrollerre. Talán a legpraktikusabb megoldás az ICD madzagja, vagy a H&S GmbH "koppintása", a HDPLink, mely semmi más, mint egy kábel, melyet az ST-k ACSI portjára kell csatlakoztatni, a másik végét pedig a CD-ROM-ba, a vezérlő pedig a SCSI csatlakozóba van belerajtva. Nem kell szerelni, ez egy igazán egyszerű és elegáns megoldás.

Végezetül akinek TT-je vagy MegaSTE-je van, annak csak a külső Macintosh szabványú SCSI portra kell kötnünk a CD-ROM-ot, ellenben a MegaSTE-kbe kell rakni SCSI vezérlőt, ha nincs. ST-sek figyelem! A tapasztalatok azt mutatják, hogy ha nem közvetlenül az ACSI portra csatlakoztatjuk vezérlőket, hanem esetleg egy birtokolt Atari Megafile típusú ACSI portos winchester

vagy hasonló eszköz mögé, akkor működési problémák léphetnek fel, esetleg egyáltalán nem fog működni a vezérlő!

- **Kell még valami a működéshez?**

Most érkezünk el a végső, legfontosabb állomáshoz, a CD-ROM driverekhez. Az Atari számítógépek alapban nem kezelnek CD-t, így szükség van valami szoftveres kiegészítőre, ezeket hívják CD-ROM drivereknek. Ezekből létezik néhány fajta, kiemelniük most kettőt közülük.

Az első a H&S által készített CD-Tools, amely egy komplett CD-ROM-driver, installálót és egy Audio CD-Playert tartalmaz, melynek segítségével zenét CD lemeztámnak használhatjuk CD-ROM-unkat. Nos, ez a CD-Tools egy kiváló szoftver, ajánlott minden típusú Atarihoz, ellenben a tapasztalatok azt mutatják, hogy a HDPLinket nem szereti. Ehhez tudom bátran javasolni az Extados-t, mely kiváló példát mutat egy ST-vel és egy Sony CDU-555-sel párosítva. A töltési sebesség erősen egy winchesterre emlékeztetett, ezenkívül ki lehetett várni a Show In-fot...

Ha CD-Tools-unk van, annak könnyű az installálása, az installáló szoftver automatikusan elvégzi a beazonosítást a CD-ROM-nak. A CD-Tools CD driverének Metados a neve, ezzel a programmal találkozhattunk AUTO alkönyvtárunkban. Hozzátartozik egy config.sys file, melyben megtalálható szöveges formában a teljes konfiguráció, módunk van ehhez hozzáférni, átjavítani.

Az Extados installálása már nem ilyen egyszerű, egyébként felépítése nagyon hasonló a Metados-hoz, itt a konfigurációs file-t extados.cnf-nek hívják, és gyakorlatilag ennek felépítése is megegyezik kollegáival, config.sys-szel. Az Extados-hoz adott szövegfájlban megtalálhatjuk az installáció teljes menetét.

Mivel elfogytak a kérdések, meg rövid cikket ígértem, így hát befejezem. Kinek kérdése van, bátran forduljon hozzám bizalommal.

Adios Atari Amigos!

Lord Chaos

69

GoldEd

Minden programozónak nélkülözhetetlen segítőjára egy olyan editor, szerkesztő, mely a lehető legjobban idomul gazdája kezéhez, gyors és megbízható. Az Amiga fordítók nagy része CLI-ből indítható, s nem tartalmaz a PC-s társakhoz hasonló mértékben integrált fejlesztőrendszert. Arról lehet vitatkozni, hogy ez vajon előny vagy hátrány, de egy biztos: a kevésbé integrált rendszer könnyebben módosítható, mint az, amelyet több irányból is gondosan

az egyik, ám már egy jó ideje rendelkezésre áll a kevesek által ismert alternatíva, mely minden szempontból jobb, mint a nagy öreg. Lássuk tehát a medvét, vajon mi is lehet az, amiért csak ilyen szuperlatívuszokban tudak beszéléni

Az editor felhasználói felülete a több mint 380féle módon hívható belső parancs köré épül. Ezen funkciók tetszés szerinti kombinációja hívható menüből, billentyűről, sőt, minden parancs elérhető Arexx interfészen keresztül is. A másodszem nézetnek köszönhetően

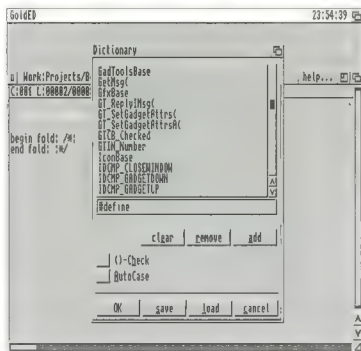
olyan lehetőségek tárháza nyílik meg előttünk, melyhez foghatni még egyetlen dítalom idéit szoftver sem tudott nyújtani. Minden menüpont, ill. billentyű beállításánál ugyanaz a requester köszön vissza, melyben megadhatjuk az opció kiválasztását

végrehajtandó belső vagy shell parancsok, továbbá Arexx makrók listáját. Beállítható a standard kimeneti eszköz, shell parancsok végrehajtásánál az aktuális directory, aszinkron, ill. shanghái üzemmód stb. Így módon a lehetőségeknek csak a fantázia szab határt.

Az editor sűrűn él az Amiga operációs rendszere által nyújtott extra lehetőségekkel. Értsem ezalatt pl. a menuhelp funkciót, amely segítségével a kiválasztott menüpontot kaphatunk a Help billentyű megnyomásával azonnali segítséget. Minden menüponthoz saját amiguguide adatbázis tartozhat. Az editor minden ablaka ún. AppWindow, melybe ikonként hívva az ikon által meghatározott file kerül betöltésre.

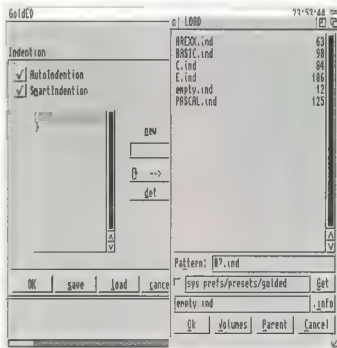
Az editor támogatja a programlasi kijelölt résznek "eltüntetését", az ún. folding-ot. Fold parancs kiadásakor egyetlen sorral helyettesíti a forrás kód markerek által közbezárt részt. A sor tartalmát mi adjuk meg. A forrás eltüntetett részét ezek után még mindig szabadon tudjuk áthelyezni, ill. másolni a hagyományos editor funkciók segítségével. Az eltüntetett rész a kimenetett file-ban természetesen szerepel a fold markerekkel együtt. A kezdő és záró markerek szabadon definiálhatók, így tudunk alkalmazkodni a különböző programnyelvek által követelt szintaktikához. A képeken (1-2. kép) mutatok is egy példát C nyelv esetére. Az eltüntetés ésszerű alkalmazásával programunk mindig áttekinthető marad.

Másik nagyon hasznos funkció a QuickReference, melyhez hasonló még egyetlen hasonló programban sem láttam. A rendszer konfigurációsakor tetszőleges számú olyan file-t adhatunk meg, melyben később hi-



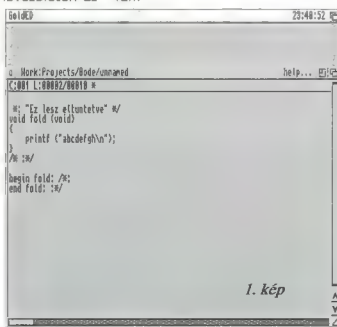
bebetonoztak, csak azért, hogy a kezdők mozdulatait megkönnyítsék.

Ilyen fordítók tartalmaz a fejlesztőrendszerek nagy része, a DevPac-tól a SAS/C-ig, beleértve a rendkívül sok platformon megtalálható GNU C-t. Egyetlen populáris assembler tarlja meg magát, nevezetesen az AsmOne, de komolyabb feladatoknál már minden ízeben recseg-roppog. A fentebb említett fordítók közül a DevPac és a SAS/C is tartalmaz ugyan editor-t, de a fordító és a linker mindkét esetben CLI-ből hívható, így bármilyen Arexx makrókat futtatni képes editorral összerakható. S itt jön a kérdés, hogy vajon melyiknek érdemes? A jó öreg Cygnus Editor lehet

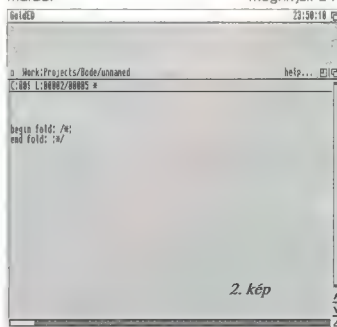


vatkozásokat akarunk keresni. Ha befejeztük a válogatást, az editor végignézi a kiválasztott file-ok tartalmát, s az általa telismert definíciókat, függvényneveket kirítja egy file-ba annak a file-nak a nevével és helyével együtt, melyben a definíciót találta. Az átírt file-ok típusa lehet a szokásos Autodocs, Basic, C, Assembler, Pascal forráslista, vagy C header file. Ezek után a rendszer használható, mégpedig a következőképp: a kurzorral ráállunk pl. a RastPort szóra, valamilyen módon, menüön vagy billentyűn keresztül meghívjuk a Find Reference parancsot.

Ha a szokásos Include: könyvtárunk tartalmát is belevetjük a vizsgálaton file-ok közé, akkor a képernyőn nyílik egy új ablak a graphics.h include file tartalmával, s a kurzor a RastPort struktúra definícióján fog állni. A művelet tovább ismételtethető, így tetszőlegesen bolyonghatunk több dokumentáció között. Itt kell megemlítenem egy nagyon fontos



1. kép



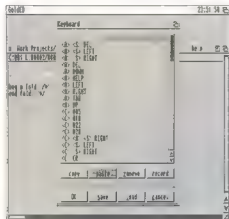
2. kép

dolgot: a GoldED minden funkciója lélegzetelállítóan gyors, beleértve a szöveg görgetését is. Az előbb leírt összetett keresés gyakorlatilag annyit kell várnunk, míg a célfile betöltődik a merevről, mert az előzetes scannelésnek köszönhetően a GoldED egy kb. 100-200 kbyte-os file átvételére után már tudja, hogy melyik file-t betöltenie. A referenciafile-ok ablakaiba írhatunk, de a tartalmukat nem menthetjük el, így védve a fontos állományokat a felülírást!

APC (Automatic Phrase Completion), azaz automatikus kifejezés kiegészítés, a funkció aktivizálásakor az editor egy előre definiált szótár alapján megpróbálja befejezni a kurzor alatt álló megkezdett kifejezést. A működés elve a következő: az editor megnézi a kifejezés első karakterét, majd az adott mintát összehasonlítja a szótárban található kifejezésekkel.

Amennyiben az adott mintához hasonló kifejezés csak egy darab található, a csere megtörténik. Például az swdow, a strwl vagy az swindow helyettesítése nagy valószínűséggel a struct Window lesz. A programhoz előre elkészített C, E, Rexx és Pascal modulok tartoznak. A szótár konfigurálásnál kijelölhetjük az automatikus kis/nagybetű korrekciót is. Ha ez aktív, s valamelyik, a szótárban megtalálható kifejezést a szótári formától eltérő módon írunk, a program beírja az általa helyesnek tartott formát. Példa erre a #define utasítás, melynek helyes formája végig kisbetűvel van írva. Ha a szótárban szerepel, az editor minden #define-hoz hasonló próbálkozásunkat megüsti. Szintén itt lehet bekapcsolni a zárójelellenőrzést, mely minden esetben kiadja, ha éppen elhagyott sorban nem egyenlő a megnyitott és lezárt zárójelek száma.

Az editor támogatja a strukturált nyelvekben oly előszeretettel használt programgyűjke létrehozását is. Bármely általunk kijelölt karakter után a következő sort adott számú karakterrel beljebb kezd, vagy a



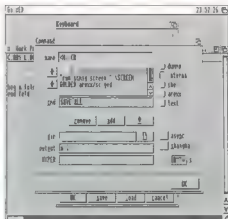
karakter mögé ütfő Enter után magát a karaktert balra mozgatja. Ez így elég bonyolult hangzik, de aki írt már így programot, az tudja, hogy milyen hasznos dolog is ez. Természetesen a programnak ez a része is szabadon konfigurálható, s többféle bekezdés közül is választhatunk.

Bár a GoldED inkább programok írására készült, de kiegészítették néhány formázási parancssal is, melynek akkor vehetjük hasznát, ha hagyományos szövegeket írunk. A plusz szolgáltatások közé tartoznak a nyomtatási-beállítási lehetőségek is (sorelés, soroköz, stílus)

A legtöbb file requester támogatja a multisejtű üzemmódot, azaz több file együttes kiválasztására is ad módot. A program használja az xpkmaster.library-t, azaz minden, a rendszerre felinstallált xpk tömörítési módot ismer. A grafikus felület fonttérékeny, s bármilyen típusú képernyőn nyitható. A forrásszöveghez definiálhatunk ún. preview beütéskészletet, s a preview és a standard készlet között bármikor válthatunk. A kimentendő file protection biljt és megjegyzés sorát természetesen állíthatjuk. A program természetesen a cut és paste műveletekkel támogatja a clipboard-at.

A környezeti beállítások kezelése is meglegyen ésszerű módon zojlik. Minden egyes preferencia ablakhoz tartozik egy save/load gadget, melyvel minden ablakra menthetünk akár többféle beállítást is. Ezeket a preferenciák egyes file-okat a Gold

ED az s: drive-on tárolja, s egy darab globális file-t ment az env-archiv: logikai drive-ra. Mint már említettük, a GoldED szövegkezelése meglepően gyors, ám ennek ára van. Az editor minden



tabulátor karaktert a file betöltésekor beállított számú szóközzel helyettesíti, s ő maga pedig nem hoz létre, s nem is ment tabulátorokat. Ez legfeljebb akkor jelent gondot, ha egy más editorban írt forrást akarunk betölteni, ilyenkor ügyelni kell, hogy valamilyen elfogadható érték álljon az egy tabulátor kiváltó szóközök helyén. További hátrányok a módszerből nem származnak, hiszen így minden gépen, minden editorban ugyanúgy fog kinézni a forrásunk, s nem kell törődni a tabulátorok méretével. A fent leírtakkal



következik azonban, hogy a GoldED, a CED-del ellentétben nem bírós editor, azaz bináris file-okat ne próbáljunk meg szerkeszteni vele.

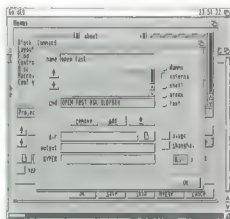
Beépített konvertálóablakokat találhatunk MSDOS és AMIGA között, melyekkel az elkészített forrást tehetjük a két gép közötti szállíthatóvá.

További lehetőségként található még a programban egy file kereső, egy globális string kereső, mely egy teljes project-et tud átvizsgálni a keresett kifejezések után, s még annyi minden más, amiről már nem tudok itt szólni. Egy témára azonban még visszatérnék, s ez az editor összekapcsolás valamilyen fordítással.

Mivel bármilyen billentyűhöz tetszőleges eseményt rendelhetünk hozzá, érdemes a numerikus billentyűzetet lefoglálni a céljainkra. Cél-

sző a fordításhoz, a linkeléshez, vagy egy esetleges make-hoz külön Arexx makrókat írni, s ezeket hozzárendelni egy-egy billentyűhöz. Az utasítások sorozata lehetővé teszi, hogy egy gombnyomással mentünk el a forrást s fordítsunk is, majd hibátlan fordítás esetén futtassuk az elkészült file-t. Ha a file standard /o-t használ, célszerű mondjuk a kimenetet átirányítani egy file-ba, amit aztán még szintén a makróból, beállíthatunk egy új ablakba. A Shenghal mód bekapcsolásával a GoldED képernyője válik a rendszer számára default public screen-né, így a legtöbb program a Workbench helyett itt nyitja az ablakát. Ha a fordítást tud Arexx-szen keresztül hibáüzeneteket küldeni (a SAS/C tud), a kapott értékeket felhasználhatjuk arra, hogy a hibás file azonnal bekerüljön az editorba, s a kurzor a hibás soron álljon. A lehetőségek száma végtelen.

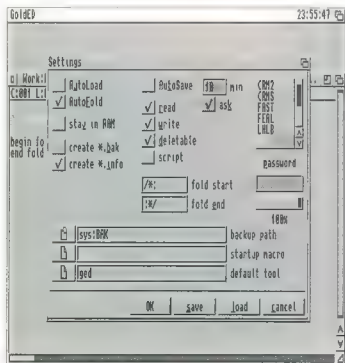
A program shareware, azaz egy korlátozott demo verzió szabadon terjeszthető s másolható. Minden funkció működik, az egyedül korlát az 1000 soros maximális forrásméret. A regisztrációs díj mindössze 25 márkó, ami igazán csekély összeg egy ilyen tudású programért.



Összefoglalásként meg kell említenem, hogy a program iskolapéldája a jó Amigás szoftvernek. Az operációs rendszert maximális mértékben kihasználja, jól átgondolt, gyors, s minden megoldás kompromisszumok nélkül teljesen profin kidolgozott. Egy olyan editor, melynek szerzője megérdemelné, hogy munkáját a Commodore megvegye, s adja minden gépéhez, a használhatóra ED helyett.

Prunoki

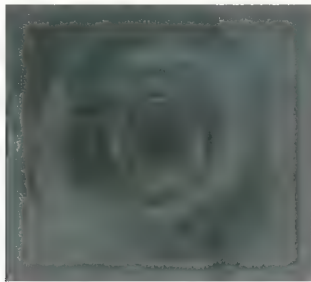
A program regisztrálható:
Dietmar Ellert Kampstrasse 28
59269 Beckum
Germany
02525/7776
e-mail:
dietmar@tomate.och.de



Szavasztok ray-tracékos barátaim!

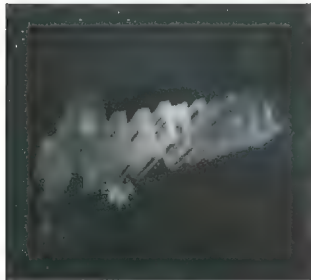
..... (Ide mindenki képzeleten ülésének megfelelő bevezetőt.) Miatlan túlestünk a kötelező udvariaságon, nézzük mi lesz a mai műsor. Először is egy méltatlanul háttérbe szorított réteg, a kisgépesek igényeit próbálom kielégíteni.

Ma, amikor egy 3D modellezésre használt minimálkonfigurációt a legtöbb esetben úgy kezdik el mondani, hogy 486DX66, 16 MB RAM, 1 GB HD..., nehéz elképzelni, hogy nem is olyan rég, a háskorban, egy Amiga 500 fél mega RAM-mal és egy floppyval, a



ALAGÚT

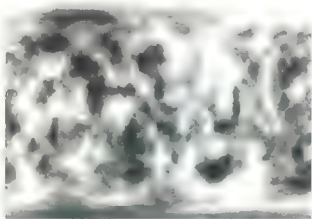
maga bő 7 MHz órajelével már ray-trace munkadiplomának számított. Akinek akkor volt egy fél megás bővítője, az már akár Imaginézhetett is. Akinek nem volt, annak sem kellett kétségbe esni, hiszen a Sculpt, Turbo Silver (Imagine előd), Real 3D akár ilyen kis gépen is futott.



AURUM

Persze most sokan azt mondják, ilyen gyenge konfigurációval nem is lehetett új képeket csinálni. Nekik sincs igazuk. Azt, hogy egy kép milyen ötletes, nem a gép teljesítménye dönti el, hanem az alkotó

fantáziája. Igaz, egy-egy kép megszületésére nem ritkán napokat(!) kellett várni, de ez semmit nem von le az értékéből. Sőt! A kis gép megtanította az embert tervezni, beosztani az erőforrásokat, miközben nagyszerű ötletek születtek.



FRAKTAL

Sokan, jórészt anyagi okokból még mindig nélkülözik a nagy teljesítményű, erőműszerű konfigurációkat, ennek ellenére a rovat-hoz érkező színvonalas alkotások nagy részét ők adják. Mostani cikkem arra szánom tehát, hogy az ő általuk összeadott ötleteket, tippeket mások okulására közlő tegyem.

Három dolog van, amiben a számítógép általános lemarad az igényektől: memória méret, sebesség, háttértároló kapacitása. Egyéb tulajdonságai általában elegendőek.

A ray-tracing során leginkább az első, a memória ami korlátozza a munkát, hiszen a türelem ellensúlyozhatja a lassabb gépet, a generált kép pedig általában még floppy-n is elfér. Természetesen nem azt akarom mondani, hogy nincs szükség HD-re, de a gyakorlat azt mutatja, hogy nélküle is lehet jó eredményt produkálni.

Ha viszont a memória kevés, akkor nem megy a dolog. Vagy mégis? A memóriaki-fogyásnak sokszor a nem eléggé átgondolt munka az oka. Ügyes szervezéssel sok helyet lehet megtakarítani. Nézzünk néhány pípelt, hogyan.

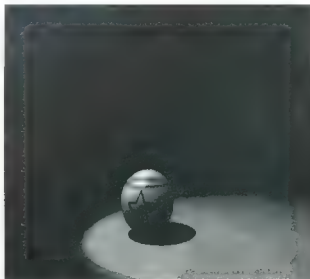
A legfontosabb, hogy mindig csak azok a tárgyak legyenek a színen, amelyek közvetlenül vagy közvetve látszanak. Egy animáció során általában nem minden tárgy látszik egyszerre, csak akkor tegyük színre azokat, amikor ténylegesen a kamera látómezőjébe kerülnek és vegyük is le rógtól, amint kikerlek.

Nem ilyen egyszerű a helyzet, ha a nem látható tárgy árnyéka még a látómezőben van. Ekkor is levehetjük azonban a tárgyat, de helyette fel kell tenni egy közel azonos alakú, de kevésbé kidolgozott

objectet. Mit jelent a közel azonos alak? Annak a tárgynak, amelynek csak az árnyéka látszik, rend szerint nem kell olyan részletesnek lenni, mintha őnmaga is a képen lenne. Elegendő kevesebb pontból, kissé szögletesebbre alkotni. A felületi mintázatokra ebben az esetben semmi szükség, tehát a brushokat és a textúrákat eltávolíthatjuk róluk, ami nem csak a felhasználó memóriaméretét csökkenti, de a renderinget is gyorsítja. A felület részletes kimunkálására sincs semmi szükség, hiszen az árnyék csak a körvonalat mutatja.

A Real 3D külön funkciókat is tartalmaz a fentiek megvalósítására. A tárgy attribútuma között szerepel, hogy vessen-e az adott tárgy árnyékot. Ha a Modify/Properties/Attributes kérekezőjében a Cast Shadows nincs bekapcsolva, a tárgy nem vet árnyékot. Ebben a programban készítettünk "árnyék tárgyakat" is, amelyek közvetlenül nem látszanak, de árnyékuik igen. Ez mire jó? Például egy bonyolult épület esetén a program a házfal takarásában lévő díszítő elemek árnyékát is megpróbálja elkészíteni, aminek persze semmi értelme, hiszen a fal már úgyis árnyékot vetett. Ennek elkerülésére készítettünk néhány egyszerű primitív felhasználásával egy, az épület alakjával közel azonos tárgyat, amelyet azzal azonos pozícióba helyezünk, majd az RT Invisible attribútummal a ray-traced képről eluntelünk, de engedélyezzük, hogy árnyékot vessen, míg ugyan ezt az épületről leltjük. Az eredmény, hogy a képen a kidolgozott ház látható, de az árnyékot egy sokkal gyorsabban kiszámítható primitív tárgy veti. A nyereség a kis plusz munkáért pedig a jóval gyorsabb képszármítás.

Az árnyékokkal kapcsolatosak a lámpák. Minél több fényforrást használunk, természetesen annál több memória fogy és annál tovább tart a képszármítás. Ez nem csak a raytrace, hanem a scanline módra is igaz. Szerencsére a legtöbb modellező programban megakadályozható, hogy a



BALL

program a lámpa által vetett árnyék számításával bíbelődjön. A több fényforrás fényének kiszámítása még így is több időt vesz igénybe, de közel sem annyit, mintha mindegyik fénye árnyékot vetne. Ez a tulajdonság akkor hasznos, ha a környezetet bonyolult felépítése miatt az egyenletes fényviszonyok elérése érdekében több lámpát kell alkalmazni, de azt is szeretnénk, hogy a kép olyan legyen, mintha egyetlen fényforrás világítana be helyszínre. Például egy kültéri terem természetellenesen mutatná a kétfős árnyékok.

Az alapvilágítás emelése a több lámpánál sokszor eredményesebb módszer az Ambient magasabb értéke, amely ráadásul gyorsabb is. Ezel azonban vigyázni kell, mert a túl magas Ambient elnyomhatja az árnyékokat és csökkenti a kontrasztot!

Jó trükk lehet memórianyerésre, ha már a tárgyszerkesztés szakában tudjuk, az objekt mely részét fognak látszani, és csak ezeket dolgozzuk ki részletesen, a többi elnagyoljuk. Ha már egy más munkából adódóan megvan a tárgy, de az éppen készülő animációban nem fog minden részlete látszani, akkor is érdemes átdolgozni, és a nem látható részleteket törölni. Ha egy összetett alak az animáció folyamán több oldalról is látszik, akkor készíthetünk belőle több változatot, amelyeknek más-más részét tüntetjük el, és mindig azt a példányt használjuk, amelynek a látható része van teljesen kidolgozva.

Ugyan ezt a módszert használhatjuk akkor is, ha a tárgy mélységben mozog. Amíg a kamerától távol van, elegendő egy kevésbé kidolgozott változatát használni, hiszen úgysem fognak látszani a részletei.

Előfordulhat, hogy egy bonyolult, nagy fájlméretű tárgy renderelésekor kifogyunk a memóriából, pedig számításaink szerint elégnek kellene lenni a RAM-nak. Ekkor meg lehet próbálni a tárgyat több darabra vágni, mert az is lehet a hiba oka, hogy nincs elegendő egybefüggő memóriaterület a tárgy beolvasásához.

Kisebb gépeken a sebességre is jó ha ügyelünk. Az Imagine 3-as változata rengeteg igen látványos új textúrát tartalmaz. A baj ezekkel csak az, hogy igen bonyolult matematikai algoritmusok eredményeként születnek ezek a mintázatok, kiszámításuk rengeteg időt vesz igénybe. Akkor mondunk is le ezekről? Nem szükséges ekkora önmegtartóztatás, egy kis trükkel gyorsíthatjuk az alkalmazásukat. Készíts egy síkot, tedd rá az alkalmazni kívánt textúrát, majd rendereld le olyan beállításban, hogy a sík teljesen kitöltsa a képet. A méret attól függ, hogy a végső képen mekkora méretben lesz látható az adott mintázat. Az így kapott képet brushként felhasználva a legtöbb textúránál majdnem ugyan azt az eredményt kapjuk, mintha az eredeti alkalmaztuk volna. Persze vannak helyzetek, amikor ez nem járható út. Mégis, az esetek többségében egy animáció készítésénél jelentős időmegtakarítást érhetünk el.

A legidőigényesebb feladat, amikor trace módban kell elkészíteni a képet, mert szükség van az árnyékokra, vagy a tükröződésekre. Ilyenkor fokozottan érvényes az, hogy a kész képre hatást nem gyakorló, nem látható, felesleges tárgyakat el kell távolítani. Például egy nem látható tükrör, vagy fényvisszaverő felület jelentősen lelassíthatja a renderinget.

A feleslegesen használt fényforrások szintén nagy mértékben lassítják a képszámitást, gondolom nem kell részleteznem miért.

Mielőtt egy tükröződő hatás miatt a jóval lassabb trace módot választanád, érdemes átgondolni egy kicsit a beállításokat. Lehet hogy nincs is szükség rá. Egyik levélírómm (Kiss Sándor, Bicske) küldött egy érdekes és tanulságos animációt, még karácsony környékén. Egy fenyőfa és néhány üvegűveg volt rajta (az anim nálam elveszté, ezért nem közlök belőle képet, bocss). A fenyőfádíszekben tükröződött a környezet, tiszta ray-traced kinézetű volt az egészek, holott nem az volt. A fenyőfák szekre az alkotó mindig az előző képkockát feszítette szekvenciális brushokkal. A hatás olyan jó volt, hogy szinte nem is lehetett észrevenni a csalást.

Ezt az eljárást sok helyen lehet alkalmazni. Kissé nagyobb ugyan a memóriagigénye a brushok miatt, de jelentősen gyorsabban elkészül az animáció.

A brushok használata sok helyen sokkal kifejezőbb, mint a tárgy részletes kidolgozása.

sa. Messzebb lévő objektok apróbb részleteit sokkal érdemesebb egy egyszerű color mappal helyettesíteni, mint az aprólékos modellezéssel trücsölni.

Ha az animáció változatlan háttér előtt játszódik, érdemes a háttérrel, az animáló tárgyak nélkül elkészíteni, majd az így létrejövő képet Backdrop Picture-ként alkalmazni, ezzel memóriát is és sebességet is nyerünk. Ha lehet, inkább ezt alkalmazzuk, mint hogy az egyszínű háttérrel elkészített kép mögé utólag másoljuk a képet, mert így a program a tárgyak körvonalát hozzáantalliasolja a háttérhez.

Az egyenetlenségeket létrehozhatjuk altitűde mappinggal is, de erre sincs mindig szükség. Helyette egy fraktal noise-szerű képet color mapként használva azonos hatás érhető el, de ennek sokkal kisebb a memória és sebesség igénye mint az altitűde-nek. Az alábbi kép is így készült, egy FractalReflection nevű kép lett egy normál tűde objectre feszítve, a hatása olyan mintha a tárgy valóban egyenetlen volna. (-> Alagút.tif)

A kép, amely a fenti hatást létrehozta -> *Fraktál.tif*.

És végül egy kép a már említett Kiss Sándor gépéből (Amiga 500, 3 MB RAM). Címe: *magány*. (Ez nem a szerző címe!)

Pál

Aurum



MAGÁNY

PC HÍREK

Videologic-928 Movie-Graphics-card

VESA-Media-Channel és Power-Play-
Multimédia chip

A 928Movie az egyik első fecske a Windows-Multimédia grafikus kártyák új generációjából. 1280×1024 felbontásig remegésmentes képet ad; true-color-t 640×480-ig, 2 Mbyte-tal 800×600-ig tud. Az egyik első kártya, melyen megtalálható a PowerPlay chip. Ezzel képes AVI-videók teljes képernyős lejátszására, "trükkökkel". A szomszédos képpontok közötti színinterpolációval (megszünteti a sima zoom-oláshál felépítő mozaik-effektust, elfinomítja) jelentősen javul a képminőség. Még a 160×120 méretű videók is elfogadhatók lesznek teljes képernyőn lejátszva. A PowerPlay-chip mellett fontos a kártyán található VESA-Media-Channel (VMC) csatlakozás. Ez az új bővítő-szabvány lehetővé teszi az olcsó PC-s multimédia-videózás elterjedését. A videokártyák (MPEG-lejátszók, grafikus kártyák, digitálizáló, ...) közösen tudják használni a video-memóriát, és a PC-busz megkerülésével közvetlenül együtt tudnak működni.

Az új OS/2, az OS/2 for Windows to-

OS/2 VERSION 3.0

Warp

vábbfejlesztése

Ezt a verziót a végfelhasználóknak szánta az IBM, főleg a házi felhasználóknak és a Notebook-tulajdonosoknak. Kétféle install-kít létezik. Az egyik CD-n, míg a másik 3.5" lemezekben jelent meg. A winchesteren 30-40 Mbyte helyre van szükség. Az installálás nem igényel különösebb előismereteket a felhasználótól, mivel az Express rutin választásával a program automatikusan végzi a szükséges beállításokat. Ha valaki az OS/2-t egy másik partíción, boot-manager-

rel akarja használni, akkor nem az Express, hanem a felhasználó által szabályozott install-rutint kell elindítani. Ehhez szükséges némi ismeret az OS/2 Fdisk-programról, melyet azonban a Help alaposan megmagyaráz. Az installálás során több nyomtató is beinstallálható, bekapcsolható az energia-felhasználást menedzselő program és a PCMCIA-kártyák támogatása is. Ez igen pozitív a Notebook-tulajdonosok számára. A támogatott grafikus- és hangkártyák száma is verzióról verzióra rohamosan nő. Az indítás után egy gyakorló-program indul el, mely OS/2-újoncokkal ismerteti meg az alapokat. Ezek után jelenik meg a Workplace-Shell, a felhasználói felület, ahol 3D-ikonok láthatók. Található a képernyőn egy "Click&Start" ikon sor. Az itt lévő ikonokra klikkelve elindíthatók a leggyakrabban használt programjaink. A felhasználói felület átalakítható bárki igénye szerint, melyhez több kész sablon áll rendelkezésre segítségül. A program igen stabil és gyorsá vált elődjéhez képest. Egy 486-oson 8 Mbyte-tal jelentős a teljesítmény-növekedés. Ezt úgy tudtuk elérni, hogy a programkódot optimalizálták és az összes még 16-bites rendszer-elemet 32-bitesre cserélték. A finomított memória-kezelés révén a fogyás szinte kizárt. Az IBM szerint az OS/2 4 Mbyte RAM-mal és egy 386SX processzorral is elfogadható sebességgel fut. Egy 386DX/25MHz-es gépen 4 Mbyte-tal úgy fut a 3.0-as verzió, mint a 2.1-es 8 Mbyte-tal. 4 Mbyte-tal nemigen használható ki a multitasking-képesség, mert kettőnél több program futtatásakor rohamosan esik a teljesítmény. Ezért igen ajánlatos minél hamarabb 8 Mbyte-ra bővíteni a gépet. Ha adott egy 486-os PC, 8 vagy több Mbyte RAM-mal, gyors winchesterrel és grafikus kártyával, akkor nagyon gyors a rendszer. Ez igen fontos, ha Windows-alkalmazásokat futtatunk OS/2 3.0 alatt. A rendszer a WIN-OS/2 nélkül került kiadásra. Ha ezzel együtt akarjuk megvenni, akkor elég súlyos felár kell fizetnünk. Hiányában azonban installáláskor egy már a gépen

lévő Windows-t installálhatunk alá. Ez gond nélkül megy, problémák és inkompatibilitás nemigen lép fel. Még a Windows for Workgroups 3.11-et és Win32s-t is elfogadja. A sebesség erősen függ a rendelkezésre álló memóriától. A DOS-os programok is jelentősebb sebességsökkenés nélkül futnak a Warp alatt. Ha bekapcsoljuk a PCMCIA-támogatást, akkor minden ilyen szabványú kártyát automatikusan felismer a rendszer: "Play at Will"-nek nevezik ezt az IBM-nél. Egy plusz CD-n adják a Bonus-Pack-nak nevezett csomagot a Warp-hoz. Ez tartalmaz egy igen sok lehetőséggel felruházott szövegszerkesztőt, egyszerű táblázatkezelőt, adatbáziskezelőt, ... IBM Works néven összefoglalva. Összehangoltan tudnak működni és természetesen az adatszere is megoldott közöttük. Kapunk egy SysInfo-programot is, mely grafikusan mutatja be a rendszererőforrások állását. Más felhasználói területekhez is adnak hasznos segédprogramokat a rendszerhez: pl. a Multimédia View: mellyel szinte minden multimédiás elvárásunk teljesül: gyors AVI-lejátszás, hang és video-file-kezelés. Ha megfelelő hardver-rel rendelkezik valaki, akkor a Person-to-Person/2 révén már ma is létrehozható egy valós idejű videokonferencia-rendszer, melyben egyszerre maximum nyolcan vehetnek részt. A kommunikációs software-ekind sem felejtették el: a szokásos terminál- és fax-programok mellett megtalálható benne egy CompuServe Information Manager és egy Internet-hozzáférés is. Ezáltal a rendszer nyitott az egész világ felé. Összességében eddig ez a legkiforrottabb 32-bites operációs rendszer PC-re. Rengeteg szolgáltatás magas színvonalon és korrekt áron (Jelenleg a CD-s install-verzió ára 10.000 Forint körül mozog). Év közepére pedig már ígéri a magyar nyelvű változat megjelenését is.

Charlie

CD-ROM NEWS



VORTEX
(Quantum Gate 2)
Hyperbole Studios
Windows CD-ROM



Cyberia
Interplay
MS-DOS CD-ROM



Space Pirates
American Laser Games
MS-DOS CD-ROM

A Quantum Gate volt az egyik első főleg digitalizált videóra építő játék. A története szokatlan és misztikus volt. Nem volt elég időm, hogy elmélyedjek benne. A történet alapja: 2057. A Földnek még öt éve van hátra. A U.N. a Föld megmentésére törő kísérleteinek eredményeként fedezik fel a "Quantum Gate"-t az AJ3905-re. Ez egy bolygó, melyen nagy mennyiségben található az egyébként ritkaság-számba menő Iridium Oxide. Ez az anyag, melynek segítségével megfordítható a Föld atmoszférájának pusztulása. Azonban az "öslakosok" Őrlási méretű, életveszélyes bogarak, és a bolygó atmoszférája is mérgező az emberek számára. Te Drew Griffin vagy, egy fiatal orvostanhallgató, aki beálltál a hadseregbe, mert a barátod halálos autóbalesetet szenvedett. Kiküldenek téged erre a bolygóra. Megtanulod használni az "envirosuit"-ot, mely egy speciális védőruha: megvéd teljesen a káros atmoszférától és ellát információval egy Virtual Reality-síkon keresztül. Egy Michaels nevű fazon a szakaszodból azonban szörnyű dolgokat állít: szerinte ezen a speciális VR-rendszeren keresztül hamis információkkal látnak el tételeket, és ezáltal használnak fel a Földön végrehajtott merényletekre. Végül ad egy adag ellenanyagot a VR drog ellen, melyet szerinte titkokban mindenkinek beadnak. Azonban egyszer Michaels file-ját törlik, rájössz, hogy te leszel a következő, ezért beveszed az ellenanyagot és álomba merülsz. Végül egy kórházban ébredsz, és már nem tudod mi a valóság és mi az ami csak annak látszik. Érdekes, elgondolkodtató, bár egy kicsit kusza a történet. A kivitelezés igen profi: a Virtual Cinema rendszer révén kívánnák a szerzők elérni, hogy szinte korlátlan lehetőséggel legyenek a játékosnak. Ikonos irányító rendszer, 16-bites grafika, negyedképernyős video végig (6 órányi anyag), 3D profi színész jeleníti meg a párbeszédet. Aki szeret egy történetben elmélyedni, és annak minden kis mozzanatait figyelní, annak ez lesz a kedvence. Több száz-féle útvonal és több tucatféle befejezés. Akik azonban a szokásos kalandjátékokat kedvelik (mint én is Lucasarts-hívő vagyok), egyszerűen elvesznek majd a sok apró info között- nekik ez túl összetett.

A történet szokásosnak is nevezhető: A jövőben globális terrorizmus van a Földön, és az emberiség a teljes pusztulás szélére került. Felfedezték Észak-Oroszország fagyos vidékén az abszolút pusztító eszközt, melynek kódneve Cyberia. Ez egy rég elfelejtett békés korban fejlesztették ki a kibernetikában igen jártas tudósok. Régen ez a békés rend őrre volt, ma, 2027-ben azonban az emberiség pusztulását jelenti. Téged küldenek ki, a mindenhez (pl. hacking, fegyverek, karate, ...) jól értő hőst, hogy a távoli Szibériában megelőzd a bajt. A játék megoldásában leginkább a Creature Shockra emlékeztet. Kétféle rész van benne: az egyik kaland stílusú: a karakterrel mászkálunk egy renderelt terepen. A másik fajta pedig egy Rebel Assault-szerű repülő lövöldözős rész. Összességében igen szép a grafika és a hangulata is igen jó. Szerintem ez egyike az eddigi legjobb CD-s játékoknak.

Úgy ütem le a program elé, hogy mit akarnak itt még egy ilyen mouse-tologatós lövöldözős játékkal, már volt Mad Dog 1 és 2., Who Shot Johnny Rock?, most még ez is? Mi újat tud ez hozni? Hát újat nem hoz ez sem, de mégis jó. Most egy kaló-zok által terrorizált űrvilágban játszhatjuk el a pozitív hőst. A történet kedves blódi: Captain Talon vezetésével a kalózok elfoglaltak egy békés kolonistákat szállító űrhajót. Te vagy az egyedüli, a Star Ranger, aki össze tud gyűjteni az energia-kristályokat különböző világokból, és keresztül tudod így húzni Talon tervét. Ezekkel a kristályokkal fel lehet tölteni egy speciális ágyút, mellyel átküldheted Talon-t és bandáját egy másik galaxisba. Természetesen közben át kell verekedned magad néhány csapat űrkalózon és lövöldözni fogsz mint az űrölt. Igen jók a kameramozgások és a díszletek, és többnyire kevésbé kiszámítható, hogy honnan fognak löni legközelebb. A video minősége lehetne kicsit jobb- elég elmosódott egyes jeleneteknél. Akinek a sorozat eddigi tagjai tetszettek, az most sem fog csalódni, jól el lehet szórakozni ezzel a programmal míg végig-visszük párszor, utána meg a grafikája és a hangulata kell meghívni, hogy ők is lehessenek hero-k egy fél órára.

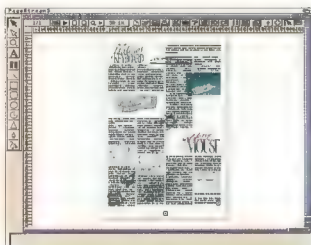
CHARLIE



PageStream 3.0

Sokáig két professzionálisnak nevezett kiadványszerkesztő program létezett Amiga-ra a Gold Disk-féle Professional Page, ill. a Soft-Logik által fejlesztett PageStream. A helyzet mára egyszerűsödött, már csak a Soft-Logik fejleszt termékeit.

A 2.x verziószámot viselő PageStream-ek lassan elérték a múzeális kort, azonban csak néhány kisebb kiegészítés, ill. patch jelent meg hozzá. A legutolsó az AGA chip-set megjelenésekor, de nem hozott forradalmi változásokat. Az azóta eltelt időben a felhasználók csak a híresztelések-ből és a sajtóanyagok ígéreteiből ismert 3.0 változatban reménykedtek. Az első hivatalos megjelenési időpont valamikor talavál tavasszal left volna, azonban a program nem készült el... És a csúszás folytatódott...

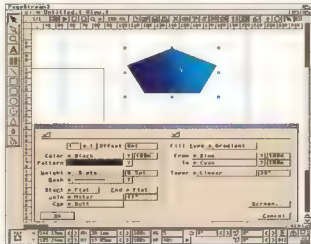


E szám egyik PS 2.22-ben készült oldal, beolvasás után

Sajnálats, hogy a programból még mindig nincs véglegesnek mondható változat, az eddig megjelent 6 változat (3.0, 3.0a, ..., 3.0f) a legjobb indultat is csak béta tesztverzióknak nevezhető. Bár mi már hosszabb ideje rendelkezünk a programmal, a leírás megjelenítésével megvártuk azt a pillanatot, amikor már úgy éreztük, hogy van esély arra, hogy a programot bemutatni cikk magával a programmal készülhesen. A reményeink szerint már van erre esély. (Nem sikerült. A program a színre bontás során elvérzett...) (Ha most tovább szeretnék gonoszkodni, akkor azt mondanám, hogy kb. mindegy a számunkra, mert lehet, hogy a GURU is (a PC GURU-hoz hasonlóan) hamarosan PC-n, Quark XPress-szel fog készülni.)

A végtelenségig tartó várakozást látva

döntött úgy a Soft-Logik, hogy kiadja az eddig megjelent verziókat, ugyanakkor legutóbb (az 1994. október 30-i CEI elektronikus konferencián) bejelentette a PageStream Windows és Mac változatát is. (Ezekhez azonban tanulva a korábbiakból, semmilyen konkrét dátumot nem adott meg.) E konferencián elhangzott még néhány egyéb érdekesség is, pl. az ArtExpression fejlesztése nem folytatódik a lehetőségek beépülnek az új PageStream 3.0-ba, vagy az, hogy nem lesz több PageStream változat Atari gépekre.



Egy ötszög és színátmenetes kitöltése

Ennyi bevezető után, következzen maga a program. Először a hardware igény: OS 2.04+, 3 MB RAM és 2.5 MB hely a hard disken. Ez volt a dobozban megadott minimális igény, amit leginkább a következőképpen kell értelmezni: vedd meg a lehető leggyorsabb gépet, lehetőleg valamilyen grafikus kártyával, mely képes gyors és nagyfelbontású grafikát kezelni (pl. Picasso, Retina, Spectrum kártyák). Tegyük a gépbe rengeteg RAM-ot és hasonlóan tégy a hard disk méretével is. (E gonosz recept arra a Soft-Logik tanácsra utal, hogy a program használatához upgrade-eld a géped...) Komolyabba fordítva a szót, míg a régebbi verziót lehetett kisebb Amiga modelleken is használni, az új változathoz mindenképp egy bővített 1200-es vagyosok (turbó kártya sem ártalmas), színes DTP-hez azonban az A4000/040 is sokszor (nagyon) lassú lesz.

És mit is nyújt eme áldozatokért a program? Talán egyszer mindazt, amit korábban megígérték (azonban azóta újabb

szolgáltatásokkal bővültek a PC-s platform konkurensei - pl. Clipping Path). És milyen szolgáltatásokat nyújt a program, azt legjobban a jelenleg közel 36 kb-os ReadMe.Now file-ból tudhatjuk meg (mert itt gyakorlatilag valamennyi lehetőségre van már hibajavítás feltüntetve).

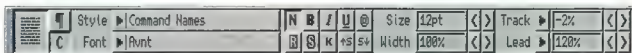
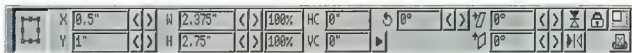
A felhasználók számára a legfőbb változás talán az, hogy a program támogatja a bitférképes grafikák színes megjelenítését a képernyőn. A 2.x változatokban csak fekete-fehér(!) képet láthatunk. Ugyancsak jobb minőségű a vektor grafikák megjelenítése is: itt a korábbiakkal ellentétben a program válassza ki az optimális palettaszíneket.

Ha már a színkezelés szóba került, bővült a választható színmodellek száma is: az RGB, CMYK, HSV, HLS mellett használhatunk Pantone színeket is (Coated, Process, ProSim, Uncoated a lehetséges modell típusok). Minden általunk bedefiniált színnel megadhatjuk, hogy az adott szín Knockout, vagy Overprint technikával kerüljön színbontásra. Ennek pl. akkor van jelentősége, ha színes háttérre pl. feketével írunk. Knockout esetén az írás színét "kivonja" a háttérből, míg Overprint esetén nem. Ez utóbbi esetben kisebb illeszkési és nyomási pontatlanságok estén sem fogja fehér kontúr szegélyezni a betűket. (A 2.x változatban csak Knockout létezett, az Overprint csak ügyeskedéssel érhető el.)



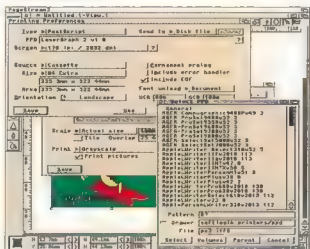
A BME is megújult...

A színkezeléshez szorosan kapcsolódik, hogy érdekes hatások érhetőek el a különféle objektumokon alkalmazható kitöltésekkel. Nem csak egyszerű, hanem külön-



A szerkesztőlelcek válogatossága

féle matematikai függvény szerinti színtáblázat kiállításai használhatók. A gradient, a radial és a shape a kitöltést lehet a lineáris, logaritmus, szinuszos és fűrészjel függvényvel kombinálni. A kezdő- és vég-színen kívül a forgatási szög, ill. elfordítás megadható. E kitöltő mintázatok betűkre is alkalmazhatók!



A színtábla nyomtatás beállítása

Isztente említeni sem lenne szükséges, hogy a szövegek kezelésének módja is teljesen megváltozott. Korábbi leírás a betűtípusok kezelése. Bár a program támogatja a 2.0 verzió DMF betűformátumát és a Compugraphics Intellifont formátumát is (és a programhoz mellékelt 64 különféle betűkészletben is vannak ilyenek), egy érteleműen a kiadványszerkesztésben az Adobe Type 1 fontok használata az elsődleges. Ezekből a PFB, ill. az AFM file-okra van szükség. A legújabb változata a programnak már jól kezeli a font típusát (a korábbi változatokban pl. a composite karakterekkel voltak súlyos gondok).

Megváltoztatták a 2.x változatok egyik szintén hibás részét, a stílus tag-ok kezelését. Azonban nem oldották meg, hogy a korábbi verzióban felügyelettel azonos nevű tagokat redukálja a dokumentum konvertálásakor, csak sorszámmal látja el azokat, így biztosítva, hogy ne legyen két azonos nevű tag.



Választás a betűkészletek közül

Ugyancsak a program teljes átalakulását mutatja, hogy megjelentek az ún. üző paletták. Korábban csak a legfontosabb szerszámok voltak kiemelve. Az új változatban az egyes objektumok méreteinek, jel-

lemzőinek szerkesztésére közös ablak szolgál. Ennek tartalma mindig az aktuálisan kiválasztott objektum típusától függ. Lehetőség van egyszerűen választani a tag-ok, a betűtípusok, betűméretek és egyéb tipográfiai állítás lehetőségei közül. De megadható a szöveghasználat mérete, darabszáma stb. Szóval gyakorlatilag minden jellemző innen is állítható.

Korábban egy dokumentumhoz max. két master page tartozhatott - egy bal oldalal, ill. egy jobb oldalal. Most ez a korlátozás megszűnt. Ugyancsak bővültek az oldalazkodás tartományai is: fejezetenként 9999 oldal lehet és összesen 9999 fejezettel is megadhatunk. A master page-ekhez köthetik, hogy a programban található egy layout szerkesztő is, melyben megadhatjuk, hogy mely oldal melyik master page-en alapul, ill. mely oldalak szomszédosak. Ez utóbbival elérhető, hogy az egyik oldalról egyszerűen átlátszjon egy objektum a másik oldalra. Lehetőség van automatikus tartalomjegyzék és index generálására is.

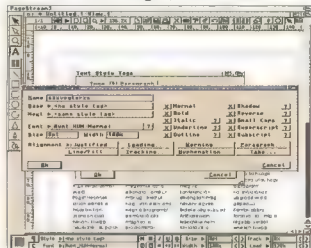
Megszűnt a 2.2x változatokat és a PageLiner-1, ill. a BME-f egybeintegrált külön HotLinks program (a Soft-Logik által kifejlesztett, a programok közötti adatcserére szolgáló rendszer). Helyét pl. a lehetőség vennie át, hogy a képek importálásakor lehetséges csak a hivatkozás beépítése a programba, maga a kép-file nem olvadna bele a dokumentumba, így az továbbra is szerkeszthető lenne pl. az ADPro segítségével (hasonlóan a XPress-hez), melyen kár hogy e lehetőség még mindig nem működik. A megváltozott HotLinks koncepció miatt nem szükséges a képeket, ill. a szövegeket külön a Publish, Subscribe, Update és a Break Links menüponttal kezelni, egyszerűen a Send to Editor parancssal átküldhetjük a megfelelő editorba a szerkesztési kívánt objektumot.

A PageStream képernyő kezeléséhez hasonlóan a BME-ben is színesben tekinthetjük meg a szerkesztési kívánt képet. A rendelkezésre álló szerkesztési lehetőségek is alaposan kibővültek - konvertálhatjuk a képet a különböző képformátumok között (B&W, grayscale, palette, RGB, CMYK). Lehetőségünk van CMYK kép IFF formátumban történő elmentésére is, bár ezt a formátumot még egyetlen más program sem támogatja. A konvertálásnál kívül lehetőség van különféle effektek alkalmazására is: tükörzés, forgatás 90 fokként, fényerő és kontraszt állítás, negatív színek, pixelzés, zajcsökkentés. Megmaradt továbbra is a beépített vektorizáló, melyel a bittrétekű képekből vektoros ábrákat készíthetünk.

A PageLiner tulajdonképpen egy egyszerű szövegszerkesztő, melyben lehetőség van a PageStream vezérlő kódjainak felhasználásával formázási információt kezelni. Azonban a szerkesztőablakban csak az egyszerű szöveg jelenik meg, a főprogram

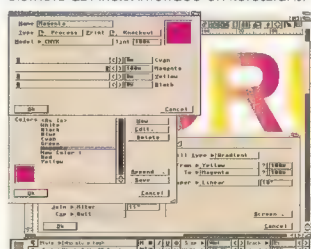
sebességénél lényegesen gyorsabban.

A program nyomtatási lehetőségei is bővültek, a támogatott nyomtatók típusai: Postscript, Hewlett-Packard, Epson sorozat, Primera és az operációs rendszer nyomtató meghajtói. A valóságos nyomtatókon kívül lehetőség van IFF/ILBM képbe is nyomtatni. A színbontással kapcsolatos beállítások is egyszerűsödtek, lehetőség van ún. PPD (postscript printer definition) file-ok használatára is, melyben az adott nyomtató (levélgátló berendezés) minden jellemzője (tápellátás, javasolt színbontási vektorok és rács sűrűsége) tárolva van.



Stílus tag-ok beállítása

A használatot megkönnyítendő a teljes program on-line help-el bővült. Az ismerkedést elősegítésére lehetőségünk van használni tippelket, ill. oktató leckéket is megtekinteni. Természetesen a kézikönyv elég részletes, összesen 546 oldalon ismerteti a program használatát. Az ismertetés részletesen kitér azon funkciók használatára is, melyek még egyáltalán nem működnek. (Nem kis teljesítmény!) Ugyancsak a kényelmes használatot segíti elő a programba beépített makrózási lehetőség. Ez elérhető az ARexx Interface-en keresztül is.



Színtáblázat a betűk - színek állítása

Itt, a cikk végére érve némi összegzészt kellene mondanunk, de nagy gondban vagyunk. A program egyre igényesebb, a lehetőségek sok szempontból kedvezőbbek mint a Quark XPress szolgáltatásai, ugyanakkor még kérdéses az, hogy mikor jelenik meg a 3.1 változat, melyet a végleges változatnak ígérnek. A témára még visszatérünk...

(JOCO)

Itt a SONY

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



JAMIROQUAI - THE RETURN OF THE S.

MO'CO

Nem tudom ki mennyire emlékszik rá, de annak idején már az első Jamiroquai lemez is ajánlottam itt a GURU hasábjain. A nemrég megjelent második albumról is szinte csak jó dolgokat lehet elmondani. Először is azt, hogy megjelent és nem tűnt el a süllyesztőben, mint az annyi más tehetséges előadóval megtörtént. Továbbá nem változtatt a stílusán csak egy egészen keveset, így aztán aki már megszerette ezt az egyéni ritmust és dallamot, az nyugodtan hallgassa meg ezt az albumot is, nem fog csalódni. Az új számok között talán nincs olyan kiugróan népszerű, amilyen az előző lemezen több is volt, viszont egységesebb lett a zenei anyag, talán jobban is hallgatható, bár ez csak az én szerény magánvéleményem, mint tudjuk. Aki pedig esetleg csak most találkozik ezzel a névvel és ezzel a zenével, az legyen egy próbát, hallgasson bele, és ha tetszeni fog - és miért ne tetszene - akkor az első lemez is még beszerezhető itt-ott, persze nem mindig könnyedén. Ez a szavakkal jobbra megfoghatatlan stílus már sok sok hívet szerzett magának mindenfelé.



PHARAO - PHARAO

MAXI MO'CO

Ezt a lemezt végighallgatva kellemes meglepetés ért. A zene nem ért teljesen vártatlanul, hiszen a Dance-Pool megjelölés nem komolyzatlan jelent. A meglepo az egész zenei anyag felépítése, előadasmódja volt. Nem nagyon szoktak ugyanis sok energiát fektetni a techno lemezekbe. A Pharo viszont velle a fáradságot és kialakított egy alapsztorit, amely képe a dalokat fel lehetett építeni. Ez, amennyire én tudom, manapság nem igen szokás. Arról nem is beszélve, hogy a lemezt végig lehet hallgatni, nem csupán dobfelekték száraz halmozó, némi hadorással fűszerezve, hanem gyorsabb és lassabb számok a megfelelő ritmusban váltják egymást, valamint nincsenek elnyújtva a végtelenségig, ezen a téren is jobbra csak rossz tapasztalataim voltak idáig. A csapat Németországban származik, ahonnan mostanában a műfaj sztárjainak többsége is. Ez a lemezük mindenesetre arra vall, hogy nem egy számos együttessel szerelnének megmaradni a közönségekben, hanem jól találhatók a zenei ízléssel, a DJ-k kedvenceiként. Ha valami jó tempóra vagyssz, akkor tedd fel ezt az utazást a titokzatos egyiptomi éjszakába, a faraók földjére...



MEX - BUMM! NESZE NEKED!

MAXI MO'CO

Kemény zene, vad gitárhangzás és még keményebb szövegek. Röviden így lenne jellemző a Mex lemeze. A profi módon megvalósított albumon tíz szám található, köztük egy Lennon - McCartney szám átírata is, Come To Get Her címmel. A szövegekben egyébként az angol szöveg a fonetikus kiejtés szabályai szerint van leírva, nehogy bárkinek is problémát jelentsen elolvasni és kiejteni azt. A magyar szöveg hát istennek nincs ennyire leegyszerűsítve, bár nehéztörténet kísérletek erre is. Mindenesetre a stílus kedvelői azt hiszem nagy örömmel fogadják ezt a lemezt, hiszen hiánypótlónak számít a hazai zenei életben.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

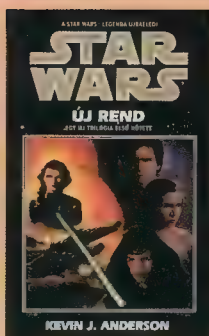
MI A CÍME A JAMIROQUAI EGYÜTTES ELSŐ LEMEZÉNEK?

A HELYES MEGFEJTÉS BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf. 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁRCIUS 15.

HA EZEKEK ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor tere u. 1-3 • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2 • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 37 • SATURNUS Hanglezárbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3 • BLUES BAGOLY Kávé és Zenebarlang 9400 Sopron, Várkerület 49 • Juhász Kávé és Zenebarlang 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1 • OMEGA ZENEI BOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÉ HANGLEMEZBOLT 9700 Szombathely, Széles utca 8 • CD B&R 1061 Budapest, Székely M. u. • DIGITAL 1085 Budapest, József utca 49 • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc tér 19-21.



Új Valhalla könyvek



Ursula K. Le Guin - A Kisemmizettek

A mellékelt képen nem biztos hogy látszik a szerző neve alatti kis sor, mely szerint a regény az amerikai kritikusok és írók Nebula díját nyerte el. Ez persze nem mostanában történt, hanem még a hetvenes évek közepe táján, ha jól vagyok informálva. Annak idején nagyon megfogott egy kis vékony könyvecske, a Sötétség balkeze címmel. Akkor még - ez elég régen volt - semmit sem hallottam a könyv szerzőjéről, egy bizonyos Le Guin-ről. A történet mindenesetre nagyon tetszett, így megjegyeztem a nevet. Később a kezembe akadt egy Szigetvilágról szóló könyvciklus, valamint még más könyvek, novellák is. Remélem többen átmentek hasonló folyamaton és röptében csaptak le a standokon megjelenő, a Kisemmizettek című regényre. Ugyanis ha más nem is, de annyit biztosan észrevett az aki Le Guin-t olvasott, hogy tud írni, valamint nem a szabvány történeteket meséli újra és újra, hanem megpróbál valami mást. Ez nagyon jól sikerült ebben a könyvben, amely szerintem is egyik csúcspontja írói munkásságának. A regény a következő helyzetből indul. A Föld lassan lakhatatlanná vált, így új kolóniák alakultak a Tau Ceti csillagképpben. Az egyik bolygó majdnem olyan mint a Föld, és lakosai is éppen úgy viselkednek újonnan szerzett világukkal. Egy hosszabb forradalmi periódus után mindazok, akik úgy döntenek, hogy nem tudnak így élni tovább, kitelepülnek a bolygó (Urras) holdjára, amelyet Annaresnek hívnak. Itt pokoli küzdelmet vívnak a fennmaradásért, egyrészt a bolygó kedvezőtlen adottságai miatt, másrészt az új társadalmi berendezkedés, az Anarchia kezdeti működési zavarai miatt. Később, mintegy 160 év múlva már csak a bolygó jelent problémát, néhányszor majdnem katasztrófába sodorva az annaresi embereket, kiválva ezzel a káröröm hangos megnyilvánulásait az Urras-on maradtakból. Talán ebből is látszik, hogy a két társadalom nem igazán szívelel egymást, és az éppen csak szükségesen kívüli nincs igazi kapcsolat a két bolygó között. Ebben az időben születik egy gyerek Annaresen, akit Shavek-nek nevez el a névadó számítógép. Az ő életének egy részét kísérhetjük figyelemmel, amint megpróbál kapcsolatot teremteni a tudomány révén a két társadalom között. Azt hiszem nem kellene külön felhívnom a figyelmet rá, hogy ez nem egy könnyén és gyorsan "emészthető" mű. Nincsenek benne véres harci játékok, noha sok ember hal meg a történet során. Nincsenek nagyszabású csillagközi ütközetek, noha többfajta civilizáció szerepel a műben. Nem sorolom tovább a mű "hátrányait", remélem vannak egy páran akiknek sikerült felkeltenem az érdeklődését és elolvassák ezt a gondolatébresztő, kísérleti művet, amely hihetetlenül sok értéket vonultat fel. Nem mondom, hogy hibátlan, mert nyilván nem az, mindenesetre a hibáit könnyen meg lehet bocsátani. Ez az év is jól kezdődik...

CD-s nemzedékváltás?

Csak egy pár sort egy kérdésről, amellyel egyre többen keresnek meg. A kérdés nagyjából így hangzik, mikor kell kidobni a régi CD játzóinkat...

Gondolom a HD-CD-ről keringő cikkek, a CD-1 és még egy két hír kavarta meg a kérdezők lelkivilágát. Nos, azt hiszem nem kell ahhoz túl sok merészség, hogy azt mondjam még nyugodtan meg lehet tartani a régi CD-játzókat, sőt akár up-gade-olni is lehet. Ugyanis amíg az új fejlesztésekből elérhető áru piaci termék válik, nos az még legalább egy év, ha nem több, persze ezt pontosan megbecsülni nem igazán lehet; a HD-CD már egészen előrehaladott állapotban van, legalábbis a gyártó szerint...

STILLA

DEMOLOGIA

Yippha dudez!!!

Lássuk hát, mivel bővült a stufkészetünk a nagysikerű THE PARDEY jóvoltából. Kezdjük is rögtön a napot a győztes produkció elemzésével.

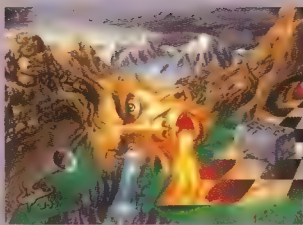
NEXUS7 / ANDROMEDA

Code: Dr. Jekyll, Mr. Hyde
Graphics: Archimage
Raytrace: View
Musics: Interphase



Felvezetésként egy forgó galaxis látványában gyönyörködhetünk, miközben

atmoszférikus zenei aláfestés mellett megismerkedhetünk a készítőik kliséivel. Az effekt úgy tűnik el a képernyőről, mintha a monitor kontakthibát szenvedett volna. Komolyan mondom, hogy első látásra majdnem biztos voltam benne, hogy némi gond van a screen-el. Egy egész képernyős



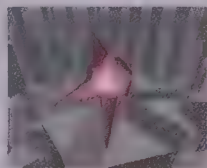
cánk elé. Use your perception to penetrate the void

of your mind! És valóban. A motion blur egy olyan

újítás a zoomrotálásnak, amely kirkova



lightsourced felszeletelt gömb kellemes látványa fedetteti velünk az AGA képességeinek határait. Egy újdonságnak számító algoritmus alfajával nézhetünk farkaszemet, amelyet Gouuraud Pulse-nak kereszteltek el. A látványt úgy tudnám leírni, mintha egy izzó



inkonvex vas-tömbben vándorolna a hőenergiája. Ezt követően a képernyő szétnyílik, és fény sugarak törnek elő. Nemsokára megtudhatjuk az okát. Egy vektor disco-gömb szórja rendületlenül sugara- it, amely maximá-

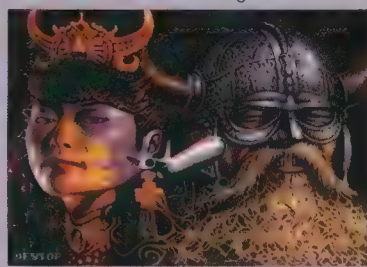
isan kihasználja a gép színpaletta készletét arra, hogy néha idegtépően a sze-

műnkbe pásztázzon. A shade cluster rutinuk a shade-bobok vektorizált változatát tárja or-

hátterekkel, illetve a zenei stílusváltások mesteri összekomponálásával azt hiszem egy darabig nem valószínű, hogy otthagyja a toplisták berkeit.

MOTION / BOMB

Code: Gengis
Graphics: Suny, Trajan, Hof
Musics: Clawz
Gondolom mindenki emlékszik még a nagy áttörésre, amit az Origin című demo-



hagyja a már kiszámolt fázisokat még egy darabig, és csak fokozatosan tünteti el. A natural motion partban egy raytraced asztallámpa mindennapjait kísérhetjük figye-

lünk hozott a hajdani Complex tagoknak. A mostani remekmű alcíme az Origin 2 nevet viseli, ezzel mintegy utalva arra, hogy ez a mostani éresztés sem kutyába veendő. A rutinok sebessé-

lemmel. A plasma zoom algoritmus képi látvát-



nyát csak azért nem vázoló fel, mert annyira színesen nem tudok írni. A produkció futása alatt stílusosan elkészített

ge kétségkívül azt bizonyítja, hogy a coder nem helynyeléssel töltötte el múlt év óta a szabadidejét. Clawz szokás szerint hozta a formáját audio téren, a grafikusok munkáját mindehhez hozzá-mi-xelve egy olyan receptet kapunk, amely a



harmadik helyezésre volt elegendő a nagy találakozón. Az egyes részek közötti átvezetés különböző fractal



landscap-e-ekben nyilvánul meg. Egy vektoraluljáróban a haladá-sunk útját a plafon-ból, és a padlóból előbukkanó vektorkockák gátolják. Egy vektorharmonika száguld el mellettünk, majd egy olyan vektort láthatunk, amelyből vektornyúlványok csápolnak felénk. Zárásként egy olyan DOOM er-fectet lát-hatunk, amely ed-dig kétség-kívül a leg-szebben ki-vitelezett, és leggyor-sabb, amit valaha is készítettek ezen a géptípuson. Nyugta-tó endpart zene mellett



igen kellemes baran-gol-nunk a labirintusban.

SOULKITCHEN / THE SILENTS DK.

Code: Crush, Ricky
Graphics: Dize



Musics: Scortia
Nagyon régóta láthatunk már a csapatok demonstrant. Azonban menté-sgükre felhoz-ható, hogy a svéd szekció a nor-vég subgro-uppal együtt játékok gyártá-sába ölte energiáját. A fin-nek más csapatokba joi-nal-tak. A dánok pedig Ameri-kában dolgoznak különbö-ző konzolgepekre. Az új generáció terméke pedig megkésített egy picit. A je-lenlegi csapatta-gok fényes múlttal rendelkez-nek. Több-ségük is-me-retlen Amigás te-rületen, hi-szen C-64-ről jöttek

át, többek között például a Bonzai-ból. Egy bevezető animációban egy űrhajó menekülését figyelhetjük meg, amint éppen menekül a TSL bázisáról, hiátatlanul felrobbantva azt. A külön-



böző alakzatokba transzfor-málódó dotok, illetve sha-ded torus mellé egy olyan rendkívül hangulatos zenei produkció társul, amely még a legvacakabb kód, és grafika mellett is glóriát hűzna a demo felé. Azon-

ban a mű na-gyon távol áll ettől a megha-tározástól. Megbizonyo-sodhatunk er-ről az angel dust algoritmus által, amely a coppert kinoz-gatja, nem be-szélve az ötle-tes human genetic manipu-lation-ról, amely egy megle-hetősen lepusztult, talán



embernek sem nevezhető figura csavargatásával fog-



lalkozik. A Hardwired-ből jól ismert láncokkal ferdén fel-függesztett sakkta-bla ismét útját állja egy objektumnak, csak az a helyzet, hogy ez már korán sem bob object, hanem zselé light sourced textúra-kocka. A gouraud az ő esetük-ben meta-morfóldó vektor jelenlé-tében nyilvánul meg. Az endpart végén említést tesznek a soron következő "kony-haszéria" nemso-kára bekövetkező megjele-



néséről, amely a "Fruttkit-cen nevet viseli.

SYNDROME / BALANCE

Code: Scope
Graphics: R.W.O., Unique
Musics: Subject

Végezetül említést érde-mel még ez az X. helye-zett proggy is. A hangula-tis közepesnek mondható, és néhány designem lo-pott mivolta a Desert Dre-am-ből igen lehagolóan hatott rám. Ami megfogó volt az talán a HAM8 plaz-ma, az elasztikus vektorok, a gelle spli-nes, valamint a shaded-olt 80 faces glen-zobject. Egy vektorkocka egyik oldalán megjelenő ro-táló vektorcu-be elgondol-kodtató mó-don megkönyékezi a koc-ka éleit, és rövid gondolkodás után felfeszíti magát arra. Hát... Elégge unrealisztikus. Cube around!

Rainbow



TOPLISTAK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander III
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Inferno
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

- | | |
|-------------------------|------|
| 1. Day Of The Tentacle | adv. |
| 2. Ultima VII | rol. |
| 3. Dragon Lore | adv. |
| 4. Under a Killing Moon | adv. |
| 5. Alone In The Dark 2. | adv. |
| 6. Hell | adv. |
| 7. Ishar II | rol. |
| 8. Betrayal at Krondor | rol. |
| 9. Kyrandia 3 | rol. |
| 10. Death Gate | adv. |

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Inferno (Ocean)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

FILM

1. Született gyilkosok
2. Quiz Show
3. Forrest Gump
4. Veszélyes zökeken
5. Frankenstein
6. Az ügyfél
7. Interjú a vámpírral
8. Junior
9. Féktelenül
10. Az oroszánkirály

LAZA's TOP 10

1. Lode Runner
2. Xenox
3. System Shock
4. Incredible Machine
5. Incredible Machine II
6. Alone in the Dark
7. 7th Guest
8. X-Wing
9. Push Over
10. Doom

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

MEGHOSSZABBÍTVÁ!

Az 1995-ben várható áremelések sajnos negatív irányban befolyásolják minden lap árát, így a GURU-ét is. Ellenszert sajnos ezidáig nem sikerült találnunk a problémára, azonban úgy gondoltuk, hogy egy rendkívüli ajánlatot teszünk olvasóinknak. Ha 1995. március 30-ig előfizetitek a lapot legalább egy évre, akkor elkerülhetitek a várható áremelés hatásait, legalábbis ennélfogva a kiadványnál.

Tehát 1995. március 30-ig az előfizetési díj egy évre továbbra is:

2178 Ft

Az előfizetéseket a szokásos módon várjuk a szerkesztőség címére:

GURU

1399 Budapest, Pf. 701/765



Knightmare



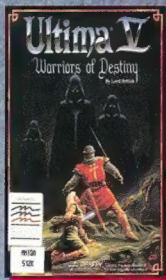
Operation
Combat



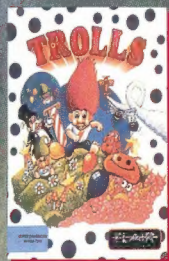
Populous II



R-type II



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885

Hangposta és faxbank: 267-9916

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA 40.000 EZER CD-ROM, MÁR 590,-FT-TÓL

**Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak,
gyere el hozzánk, mondd el
és tőlünk
még olcsóbban megkapod.**

**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát
és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

Magyarországon először! Egy együttes CD-ROM-ja.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

Keressd a TOPÓ NEUROCK TRUPP CD-ROM-ját.

A hifitoronyban is lejátszható zene mellett a lemezen megláthatod az együttes videóklipseit, beleshetsz a próbaterembe, végignézheted nagylexikonjukat és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád!

Eme interaktív CD kiadója az AUTOMEX Kft. és KERORG Kft.

HAMAROSAN A BOLTOKBAN .

KLUBTAGOKNAK 20% KEDVEZTMÉNY

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat